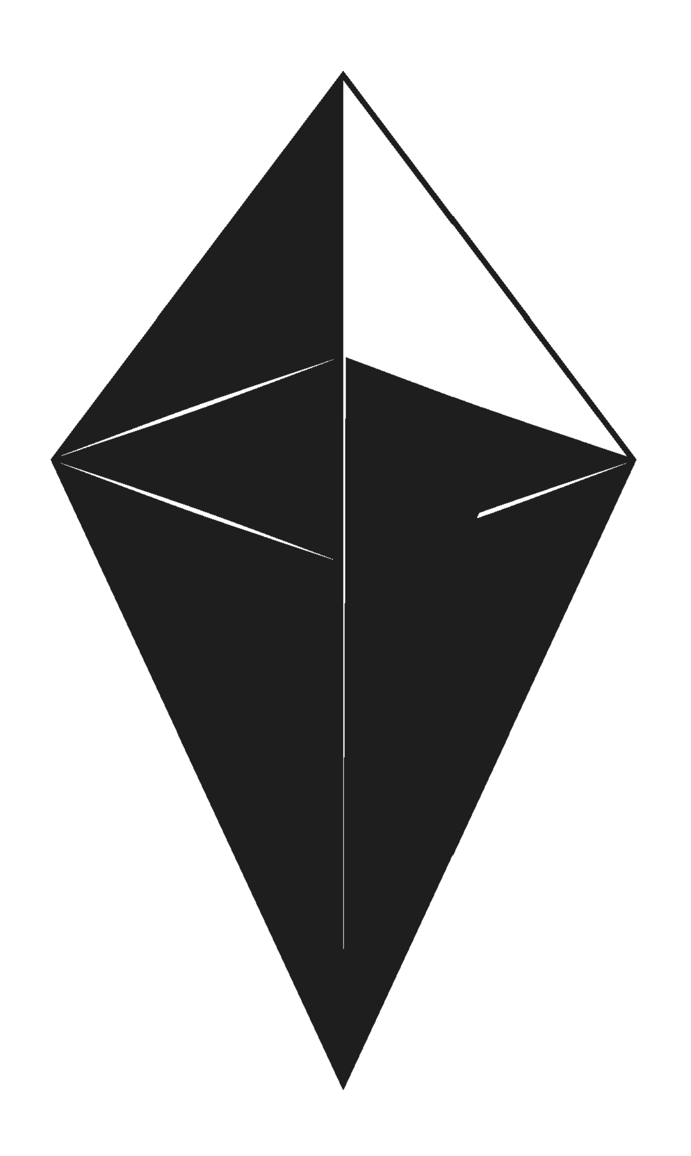

DOOM · OVERWATCH
ARTE Y VIDEOJUEGOS
GTM
JUNIO 2016 - #006
ADÉNTRATE EN EL
INFINITO
NO MAN'S SKY
WWW.GAMESTRIBUNE.COM



GTM JUNIO

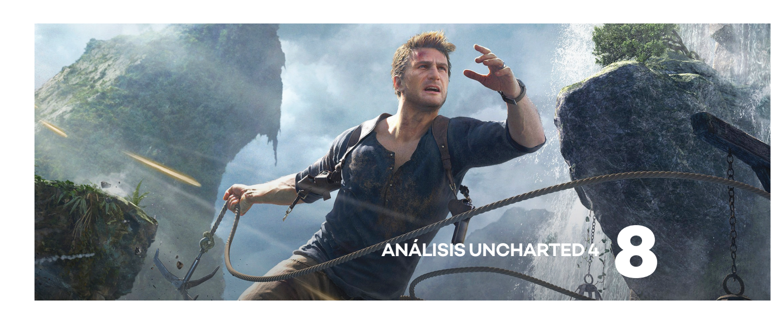
S U M A R I O

EDITORIAL

ANÁLISIS

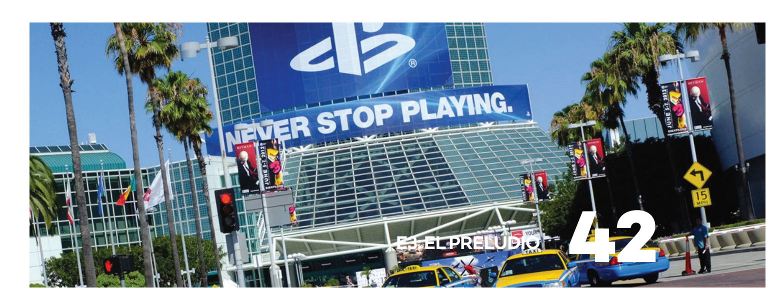
REPORTAJES

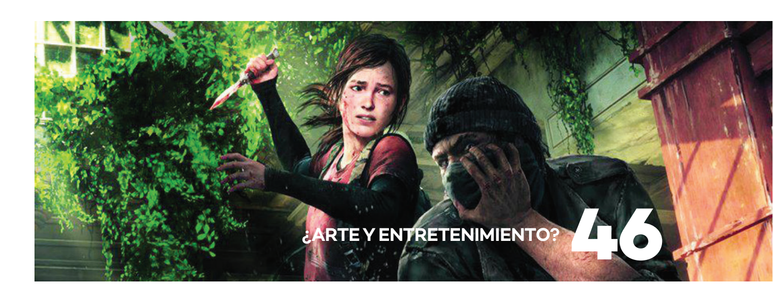
OPINIÓN











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



Marc Aragón

REDACTOR

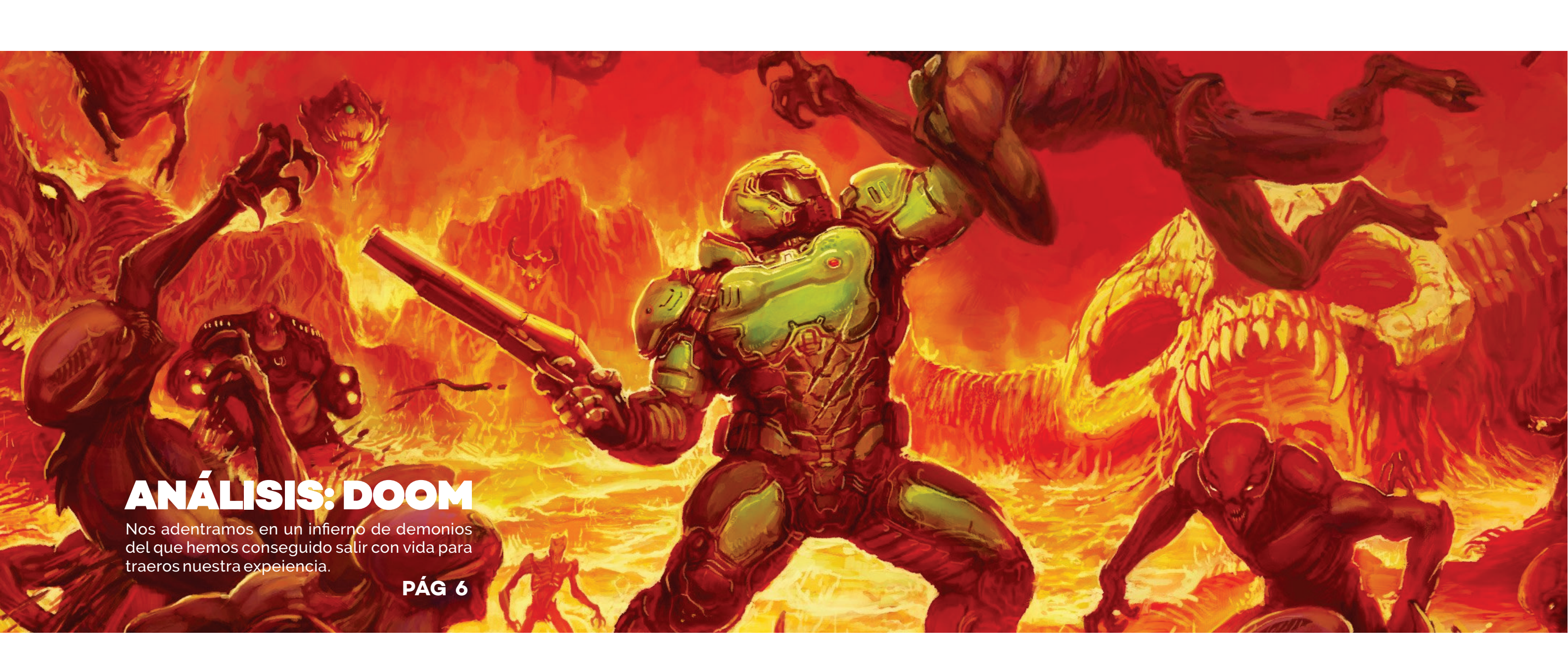
Redactor de día y *Skull Kid* de noche, es un apasionado del diseño, análisis y concepción de los videojuegos.



Fernando Bernabeu

RESPONSABLE NINTENDO

En su corazoncito nintendero hay un hueco para *Sonic*. Siempre a la última de la actualidad de "La Gran N".



ANÁLISIS: DOOM

Nos adentramos en un infierno de demonios del que hemos conseguido salir con vida para traeros nuestra expeiencia.

PÁG 6

«La grandeza nace de pequeños comienzos»
Uncharted







Iván Ramírez

REDACTOR

Lleva tatuado el logotipo de *Dark Souls* en el pecho. Todas las mañanas reza *«Miyazaki es mi pastor, nada me falta...»*

Carlos Santillana

RESPONSABLE DE CONTENIDOS

Apasionado del videojuego japonés y amante de *Valkyria Chronicles* y *Gravity Rush*. Barre las fuentes de información.

GamerEnfurecido

REDACTOR ENFURECIDO

Toda la rabia del universo se concentró en un único ser, que tomo consciencia de sí mismo en la redacción. Su nombre es un misterio.



REPORTAJE: SHOOTERS

¿Tenemos demasiados juegos de disparos al año? Son iguales que los de antaño? Vamos a responder a algunas de estas preguntas.

PÁG 44



EL EDITORIAL

El E3 ya no es *la niña bonita*

POR JORGE SERRANO

Junio, ese mes **marcado en rojo,** ese mes en el que el *hype* de los amantes de los videojuegos —*gamers* para los más actuales— sube de manera exponencial debido al tradicional evento en el que las compañías sacan —o sacaban— toda su artillería para llevarse la mención a mejor compañía de la feria. Sí, estoy hablando del **E3**.

Viendo cómo está la cosa de cara al evento, me empiezo a preguntar si, realmente, **estamos ante el declive de dicha conferencia**. Si es viable seguir con este modelo, más aún viendo cómo algunas compañías empiezan a **darle la espalda** creando eventos propios, alejándose de esa magia que —en tiempos anteriores— recubría todo de un ensalzado sentimiento de ansia. ¿Qué ha provocado que Electronics Arts, compañía que era ya una de las tradicionales del evento, no siga en el mismo barco? Tal vez ya no vea con buenos ojos el seguir apostando por un evento que se queda obsoleto, tal vez vea que la fórmula de Nintendo —salvando las distancias, porque EA va a realizar un evento propio— crea más impacto. Sea cual sea el motivo, apunta a que el E3 **ya no es *la niña bonita*** de algunas compañías.

He de decir que yo vivo este momento con mucho entusiasmo, espero grandes anuncios, y es posible que me meta en camisa de once varas, como las **nuevas «revisiones» de PlayStation 4 y Xbox One**. Estos serían puntos a favor de la feria, aunque ya tengamos confirmado que Nintendo se guarda NX para otra ocasión...(esto sí sería una buena bomba para mantener la ilusión para su conferencia) y sólo confirma que le dedicará su tiempo a *Zelda*. ¿En serio Nintendo? ¿Un único juego para tu conferencia? **¿Una hora y pico hablando sólo del nuevo *Zel-***

¿EN SERIO NINTENDO? ¿UN ÚNICO JUEGO PARA TODA TU CONFERENCIA? ¿UNA HORA Y PICO HABLANDO DEL NUEVO ZELDA?

da? Si esto es cierto, no sé en qué están pensando en la cúpula de la gran N. Quiero pensar en la posibilidad de que tengan alguna sorpresa guardada...y tal vez esté pecando de ingenuo.

Y es que las únicas que siguen apostando fuerte son Ubisoft (aquí es donde saca a relucir toda su maquinaria de *hype*), Sony y Microsoft. Eso sí, si EA consigue atraer interés durante su evento, hay grandes posibilidades de que el resto **sigan su camino**. De hecho, ya vemos cómo muchas compañías calientan su propio «E3 particular» adelantando anuncios importantes antes de la feria para generar ese factor sorpresa y, sobre todo, un impacto anticipado. Así pues, preveo grandes anuncios o «filtraciones» a una semana vista de las conferencias.

La verdad es que, teniendo en cuenta la situación actual de la inmediatez en la comunicación global, **cada vez cobra menos sentido apuntar a una sola feria** para poner toda la carne en el asador. Es más, ya estamos viendo cómo otros eventos han ido apareciendo y cobrando cierto protagonismo. Con esto no quiero afirmar que esté de acuerdo con que desaparezca el E3, de hecho sería perder un evento que llevo siguiendo desde que tengo uso de razón. Pero sí que empiezo a detectar ciertos indicios de que para las compañías empieza a dejar de tener interés. Si, además, añadimos que 2016 pone **fin al contrato en el Convention Center de Los Ángeles,** poco más hay que argumentar.

Y esto lo digo a sabiendas de que la edición anterior batió récords de repercusión en redes. Tal vez sea algo pesimista, pero creo que la feria del E3, como indico anteriormente **ya no es *la niña bonita***.



ANÁLISIS

DOOM

POR ALEJANDRO CASTILLO

La resurrección de franquicias clásicas se está convirtiendo en una práctica estándar durante los últimos años. Pero el título que tenemos entre manos juega en otra liga, es uno de los padres del género *shooter* y parte activa de la historia del videojuego. Con una tercera parte *moderna* que dejó contrastes de sensaciones en sus seguidores, la actual id Software se enfrenta a un reto apasionante a la par de dificultoso: **llevar a sus fanes de vuelta al infierno en pleno 2016**.

Doom llega a nuestros hogares con más dudas que expectación. La modernización de la formulas jugables es uno de los grandes miedos dentro de comunidades tan longevas como esta. Tenemos precedentes que nos alejan de la esperanza, como el cambio drástico de la filosofía *Halo* de manos de una compañía que no conoce cómo poder enderezar su rumbo, o la corriente de opinión, en constante choque, de un *Wolfenstein* más moderno que clásico.

Pero las incógnitas ya están resueltas. Desde la compañía han querido dividir la experiencia *Doom* en tres grandes vertientes: **Campaña, Multijugador** y **SnapMap**. Un tridente a todas luces ganador que satisface, en un primer momento, todas las exigencias del usuario. ¿Experiencia en solitario? A la campaña de cabeza. ¿Experiencia online con carácter arena? El multijugador es tu recreo. ¿Quieres crear y compartir con el resto del universo tu propia visión de *Doom*? El SnapMap te ofrece las herramientas adecuadas. Con dicha división viajarás a lo largo del texto.

INFIERNO EN SOLITARIO

La campaña es la experiencia principal para cualquier aficionado a la saga. Lo extraño de todo el asunto es la tan poca presencia de la misma durante la campaña publicitaria del juego. Más allá de su presentación durante el pasado E3, apenas hemos podido observar más material de ella. Las grandes pruebas que llegaron al público se basaban en su integridad en el apartado multijugador, pero dejemos eso para más tarde.

Una vez comencemos nuestra andadura, resalta a la luz las intenciones de la compañía. **A los 30 segundos de iniciar partida ya nos encontramos matando demonios** que pululan por las estaciones de Marte. Hay que dejar atrás lo vivido en la tercera entrega, este *Doom* vuelve a la senda macarra y sin pretensiones que alzaron a sus antecesores como imprescindibles del género. **El carácter clásico persiste tanto en la jugabilidad como en el diseño de niveles**.

Presentado el juego en sociedad, algo nos llamó la atención. Además de la tan notoria presencia de recursos jugables, como las ejecuciones para acabar con nuestros enemigos, la velocidad del personaje no era quizá la más adecuada para un *shooter* de estas características. Afortunadamente, desde id Software tomaron nota del *feedback* proporcionado por la comunidad, de forma que ha sido subsanado con completa precisión.

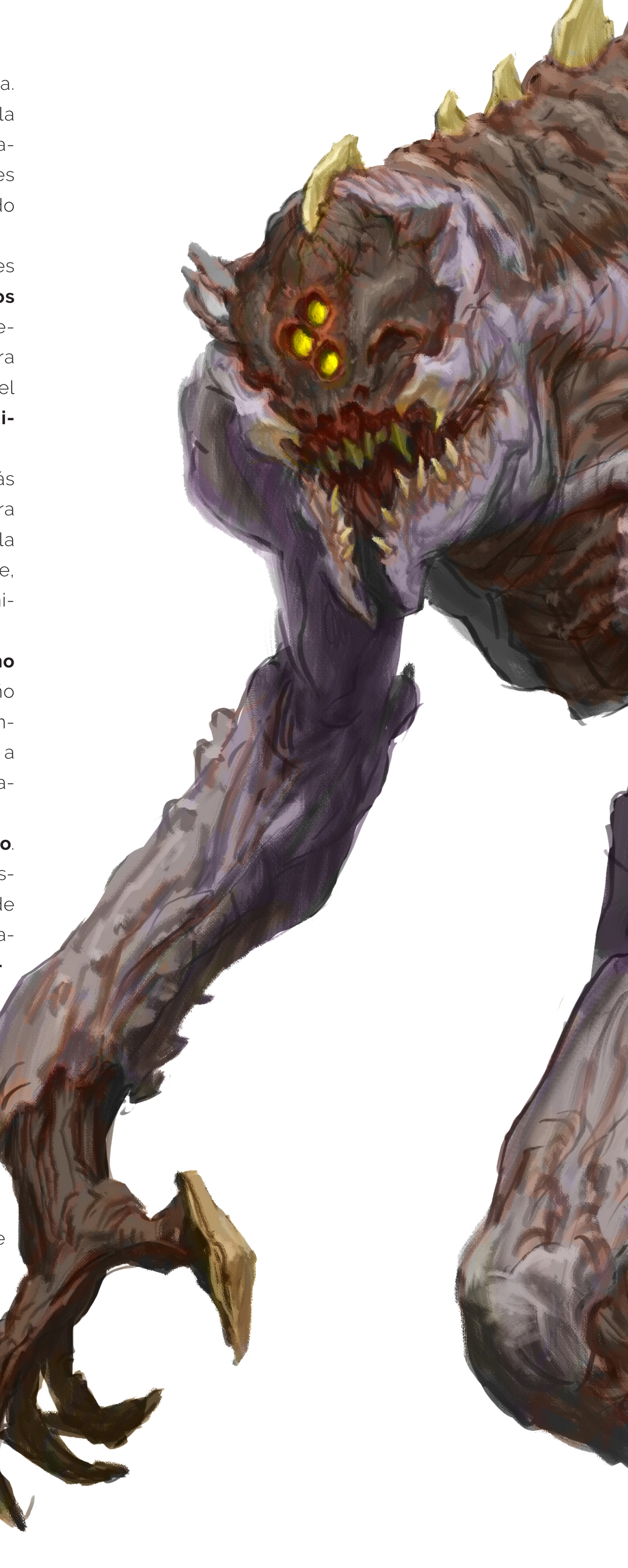
Muchos recordarán aquellos míticos shooters de finales de siglo XX, y **no podemos obviar la comparación** con el actual *Doom*. El equipo de diseño se ha basado, principalmente, en las directrices de aquellos títulos. La simpleza jugable ha sido la base con la que construir un control que responde a la perfección a nuestras acciones. Lo mismo ocurre con las mecánicas relativas al control de nuestras armas… el denominado *gunplay*.

Por ello, la acción es fluida y **no se detiene por ningún factor externo**. Podremos llevar un nutrido arsenal de lo más variopinto sin necesidad de estar sujeto a ninguna restricción de inventario, además de poder cambiar de arma sin pausar la acción. Aunque, quizá, una base tan clásica se vea afectada por varios añadidos modernos… **estar en pleno 2016 le ha pasado factura para bien o para mal.** Principalmente hablamos de las ejecuciones y, en menor medida, de la escalada automática que bien pudimos sufrir en *Halo 5: Guardians.*

Una vez infligido una determinada cantidad de salud, los enemigos quedan paralizados para que, a continuación, les demos el golpe de gracia. Las famosas ejecuciones, que simplemente son **animaciones viscerales y que nos reportan una pequeña cantidad de salud o munición.** Antes de estar a los mandos del título, podríamos pensar que rompen el ritmo de la acción, pero nada más lejos de la realidad. Aunque pasadas las primeras horas de jolgorio, se tornan un tanto cansinas.

Sensaciones parecidas comparte la escalada automática. **Los niveles muestran una gran verticalidad** —más de lo que podríamos desear— por lo que siempre tendremos que tirar de la escalada para sortear nuestros obstáculos. Pero claro, un automatismo de este calibre nos lleva a navegar por aquellos lugares donde la compañía quiere que estés. **Estás sujeto a una prohibición absurda**, máxime con el carácter de la vieja escuela tan arraigado que pretende transmitirnos el presente *Doom.*

Aun así, la mayor sorpresa que nos podía deparar *Doom* ha sido el fantástico diseño de niveles. Acostumbrados a los *shooters* modernos de-



sarrollados por pasillos donde el ritmo lo marcan las exigencias de guión, nos encontramos con niveles cada vez más amplios a medida que avanzamos en la aventura. **Los diseños se rigen por la exploración**, tanto para la búsqueda de objetos clave con los que progresar, como para el hallazgo de secretos y demás coleccionables.

De hecho, es una de las mayores similitudes que comparte con sus antecesores, lo cual alegrará a más de un seguidor de la franquicia. Pero **la exploración no es banal,** el juego nos empuja a buscar dichos objetos con los que desarrollar a nuestro personaje, así como también el armamento a nuestra disposición. Por ello, la compañía ha introducido una serie de puntos con los que adquirir nuevas habilidades para ambos sectores. Por ejemplo: sufrir menos daño con nuestras armas, poder escalar más rápido, etc.

Como es normal, el juego sigue un hilo conductor de hechos que se nos narran a través de conversaciones entre los distintos personajes en nuestra interfaz y de pequeños hologramas que completan las piezas que faltan en el puzle. **La trama no es nada del otro mundo**, careciendo de interés, pero lo cierto es que nos da exactamente igual, no es algo achacable pues en ningún momento busca adornos que desvían la atención de la acción. **Nosotros sólo queremos matar a todo aquél que se cruce en nuestro camino,**

Sin duda, la campaña de *Doom* es una experiencia que saciará la sed de más de un amante del género. Durante las **14 horas de duración en la primera pasada** —aumentada a las 20 con facilidad si nos centramos en la recolección completa de los secretos— nos veremos envueltos en una carnicería **endemoniadamente divertida**. Y es que no hay nada más divertido que luchar cara a cara contra las ingentes oleadas provenientes del mismísimo infierno. Y, sobre todo, con una gama de dificultades que se ajustan a la gran mayoría de exigencias.

INFIERNO COMPARTIDO

El componente multijugador en la franquicia siempre ha sido algo totalmente secundario. Los que acudimos a *Doom* vamos directos a la experiencia en solitario, pero nunca está de más ofrecer un extra para aquellos que quieran batirse en duelo con el resto del universo. En esta ocasión, id Software ha contado con la ayuda de Certain Affinity para desarrollar la vertiente en linea, siendo ellos los encargados de dar forma a la experiencia arena que se les encomendó.

Pero **el resultado final quizá no haya sido el más adecuado**. Era algo que se veía venir a tenor de las diferentes betas que se ofrecieron al público, pero no sentenciamos nada por el factor experimental que sufren en dichas etapas del desarrollo. El juego, en un primer momento, pretende ser un *shooter arena*: sin sprints, potenciadores desperdigados por el mapeado, salud regenerada por botiquines, etc... pero se queda en tierra de nadie.

¿Por qué? En un principio *Doom* es un *shooter* encontrado entre los dos pesos pesados de la época. No se acerca a *Quake*, pero tampoco a *Unreal Tournament:* sigue **su propio camino característico**. Pero lo que nos encontramos es un título lento, con clases personalizables, desbloqueables por nivel de jugador y una absurda limitación del inventario. Al contrario de la campaña, **el multijugador se vende a los modernismos de la actualidad** que asolan un género que vive etapas de su antigua gloria.

Lo mismo ocurre con los mapas. Al ser tan lento, ofrecer tanta verticalidad le sienta mal. El diseño podría pasar perfectamente por *Quake*, pero es precisamente esa pérdida de identidad la que le convierte en un multijugador de paso. Es difícil sortear la situación en la que se encuentra, pues **necesitaría ser diseñado al completo** para poder recaudar un mínimo de usuarios fieles con los que crear comunidad. Sobre todo con la dura competición en la que se ha visto envuelto, con juegos de la talla de *Overwatch* que acaparan las luces de la escena competitiva.

Es una pena, pues viendo el resultado final **quizá hubiera sido más inteligente prescindir del modo** para enfocar las miras en alguna función que tuviera más chicha, como escenarios cooperativos en linea o local. Es algo que ya ofrece el modo SnapMap —ciertamente—, pero no estaría de más otorgarle un mayor protagonismo, o alguna faceta más ambiciosa que no rebajara la calidad global de *Doom*.

INFIERNO EN CONSTRUCCIÓN

Como traca final, tan sólo nos queda incidir en el modo SnapMap. Ha pasado de puntillas entre la comidilla de los foros de internet, pero un añadido *secundario* puede ser lo que alargue la vida útil del juego a páramos muchos más lejanos que el multijugador. No es tan sólo un creador de mapas y modos de juego… **es una herramienta creativa con la que dar a luz todas las fantasías *demoníacas*** de la comunidad sin necesidad de entrar en productos externos.

SnapMap nos introduce a sus mecánicas a través de una serie de tutoriales. Como decía, crear niveles es tan solo la punta del iceberg. Podemos añadir enemigos, ajustar su propia inteligencia artificial y desarrollar lógicas y variables para aquellos usuarios con un nivel avanzado en programación. La gran virtud que posee es la gran versatilidad que ofrece a todos los registros de usuarios, y los límites los marca tu imaginación.

Ya sea para crear niveles cooperativos, o propios modos multijugador… lo que quieras, pasando por los filtros y restricciones –lógicas del motor– de la compañía, **el SnapMap es la evolución de aquellos que fantaseábamos con el modo Forja de la franquicia *Halo*.** Como es obvio, nuestras creaciones y la del resto de jugadores las encontraremos en la propia nube del juego, pudiendo descargar y jugar cuantas veces queramos. Ha sido uno de los grandes aciertos de este Doom que dará mucho más de si con esta función

AHORA SÍ: BIENVENIDO AL INFIERNO

La versión que hemos tenido la ocasión de analizar se corresponde a la de **Xbox One**. El juego mantiene el tipo correctamente, sin alardes en lo visual, pero a medida que llegamos a los últimos tramos de la aventura la tasa de imágenes fluctúa con demasiada frecuencia. ***Doom* ofrece de forma predeterminada 60 imágenes por segundo**, lo cual es todo un acierto para títulos de este calado tan enfocados a la precisión.

En lineas generales *Doom* ha sido toda una sorpresa. No podíamos vaticinar en los meses previos a su lanzamiento que el título tuviera tan alta calidad en el modo campaña. Una alegría que los seguidores de la franquicia necesitaban después de tanto tiempo en la sombra. Un multijugador deficiente desluce el cómputo global, pero, aun así, el juego es toda una experiencia que los amantes del género no deberían perder. Más aún con el modo Snapmap. **Con él hemos podido sentir destellos del pasado.**

DESARROLLADOR: BETHESDA
LANZAMIENTO: 13/05/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



ANÁLISIS

UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN

POR JUAN PEDRO PRAT

Nos venían avisando desde hace mucho y el propio título del juego es una ventana a los que nos vamos a encontrar en ***Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón.*** **Naughty Dog ha reunido todo el talento que tiene entre sus paredes para elaborar una obra magnífica**, una aventura que exuda calidad y que se esperaba como agua de mayo. Nathan Drake tiene por delante un **último camino difícil**, uno que se debate entre continuar con lo que le apasiona o dejarlo todo para vivir, por fin, una vida normal junto a su mujer. Esa decisión vertebra una historia repleta de emoción, de piratas y de balanceos con gancho que nos dejará con un muy buen sabor de boca. Hemos decidido acompañar a Nathan y a su hermano Sam en su aventura definitiva aprovechando cada segundo del juego que dice adiós a una de las sagas más importantes para PlayStation en los últimos años.

LA HISTORIA DE NATHAN DRAKE

Sabemos perfectamente que cada *Uncharted* ha contado una historia diferente, y que el protagonista de cada una de esas entregas ha sido siempre **Nathan Drake**, ese aventurero con aspecto de tipo duro, graciosillo, que sabe cómo meterse en líos y que no puede decir que no a una aventura. *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón* es más Nathan Drake que nunca, ya que la trama que se cuenta en este nuevo juego nos llevará a conocer **más profundamente a ese personaje** y le veremos más como hermano y marido que como aventurero.

Pero no nos equivoquemos. *El Desenlace del Ladrón* tiene mucho que ofrecer y enseguida la historia **explotará** en múltiples caminos, múltiples ramas que confluirán unas con otras dándonos horas y horas de emoción, risas y vértigo, ya que los escenarios del nuevo *Uncharted* son más verticales que nunca.

La historia de *Uncharted 4* comienza, realmente, con el regreso de **Samuel Drake**, el hermano mayor de nuestro protagonista, el cual le invita a una última aventura antes de dejarlo todo. Los detalles de esto los vamos a dejar para no destripar la historia, pero entendemos perfectamente las motivaciones que llevan a Nate a querer embarcarse –y nunca mejor dicho- en este viaje para localizar el tesoro de **Henry Avery**, uno de los piratas más buscados del siglo XVII.

Uncharted 4 presenta una **progresión tan explosiva que no nos damos cuenta ni de cuándo cambiamos de un capítulo a otro.** Los saltos entre el juego y las escenas cinemáticas son muy leves, casi imperceptibles, lo que hace que, a veces, nos quedemos un momento parados tras acabar una escena de diálogos o de acción. A esto se suma que la franquicia no ha perdido chispa y seguiremos riéndonos a carcajadas con las intervenciones de Nathan o las de Sully.

PROTAGONISTAS CON PERSONALIDAD

Si hay algo que ha caracterizado la saga *Uncharted* es su elenco de personajes diferentes, un grupo de héroes y villanos que han supuesto **el esqueleto de una historia muy bien hilada.** En *Uncharted 4* esto no ha sido diferente y, aunque Nathan Drake sea el protagonista absoluto de este juego, hay astros muy brillantes que giran alrededor de él. **Sullivan** sigue permaneciendo en un segundo plano potenciando la luz de Nate; **Elena** saca la parte más tierna de un hombre que está completamente enamorado y **Sam** es la parte oscura y rebelde de nuestro protagonista. Podríamos decir que Nathan Drake es un poco un conjunto de todas las personas que le rodean.

Algo que ha conseguido magistralmente Naughty Dog es hacer **totalmente transparentes a sus personajes**. Muchos notaremos que esto está extraído directamente de *The Last of Us*, y puede ser que fuera la vuelta de rosca que necesitaban los protagonistas de un producto prácticamente redondo. Incluso los villanos **parecen mostrar unos matices muchísimo más ricos** que en juegos anteriores, aunque de lo que prometían a nosotros se nos han quedado bastante flojos. Rafe Adler y Nadine Ross serán quiénes nos quieran poner la zancadilla para adelantarse a nosotros en la caza del tesoro. **Nadine Ross** tenía mucho más para dar, y en el juego se queda como una segundona cuando **podría haber ostentado el título de villana principal**. Fuerte, decidida y con recursos, la sudafricana apuntaba maneras de ser un hueso muy duro de roer incluso para ambos hermanos Drake.

LAS MEJORES VISTAS DE UNCHARTED

Si hay algo que nos ha dado la nueva generación de consolas es **potencia gráfica** y en Naughty Dog no estaban dispuestos a dejar pasar la oportunidad de sacarle todo el jugo a PlayStation 4. Y eso es lo que ha ocurrido. Cuando hablamos de *Uncharted 4* tenemos que hablar de **escenarios llenos de colores, de detalles;** de rincones recreados con todo lujo de detalles: de unas físicas tremendas, consiguiendo que plantas, y objetos tengan un movimiento natural. Esto último nos ayudará mucho con alguna de las nuevas mecánicas que se han implantado.

La aventura de Nathan y Sam nos llevará a visitar **Italia, Escocia, Madagascar** o a recorrer el océano en lancha, dándonos un espacio muy amplio para jugar, pero sin caer en el *sandbox*. Hablamos de mundo abierto, pero desde nuestra posición podemos ver toda la ciudad y, posteriormente, podremos explotarla, algo que no nos hace sentir tan minúsculos, algo que nos das cierto control sobre el espacio que recorremos.

Dentro de este apartado tenemos que hablar de nuestra habilidad como conductores. Recordemos que se han introducido vehículos en *Uncharted 4* y que lo han sabido hacer con magistralidad, ya que recorrer esos parajes tan preciosos va a necesitar de un medio de transporte para que nos haga llegar pronto a nuestro destino. Junto con ello, los coches no serán meros medios, ya que en una parte del juego necesitaremos de algún elemento suyo para resolver puzles.

NOS HAN LANZADO UN BUEN GANCHO

Si hay un elemento clave, y nuevo, en este nuevo título ese es **el gancho.** Naughty Dog ha estudiado muy bien cómo introdu-

cir nuevos elementos en el juego, ya que el jugador tiene una idea muy bien formada de lo que es Uncharted y no querían estropearlo sólo por meter, de manera forzada, un nuevo elemento.

Se podría decir que dicho gancho **es el que mueve todo el juego**, ya que no solo lo podremos usar para ir de un sitio a otro, sino que también estará presente en puzles y en el multijugador, como una manera de hacer pupa extra.

Desde el estudio americano han conseguido integrar tan bien este elemento, que **lo comenzaremos a usar casi instintivamente una vez nos explican su funcionamiento**, de hecho, balancearse y tirarse al vacío, sabiendo que hay un saliente donde agarrarte, es tremendamente divertido.

Su funcionamiento tan bien implementado se debe a que los escenarios **son mucho más verticales** que en otras entregas y a que tendremos que despeñarnos en muchas ocasiones para alcanzar otras zonas. Tendremos que tener una coordinación cuando nos deslicemos por zonas rocosas para acabar cayendo sobre tierra firme.

Además de ello, los tiroteos también han sido tremendamente mejorados. Hablamos de **intercambios de balas frenéticos** en los que podemos ver las trazas de las balas, y el que apuntar se hace algo más difícil desde que la IA es más avispada de lo que nos podíamos llegar a pensar.

UN MULTIJUGADOR CON MUCHO QUE DECIR

Uncharted 4 también nos permitirá adentrarnos en el mundo online como viene haciendo desde hace dos entregas. Naughty Dog **no se ha permitido ni dejar al azar el destino de su multijugador**, ya que podría haber copiado lo que funcionó en el pasado y añadirle un par de mejoras, pero es que han ido más allá.

En la beta multijugador que pudimos probar hace unos meses, vimos el funcionamiento de los nuevos elementos que iban a integrar y, aunque podían ser raros, han encajado a la perfección. El disparar y correr y el esconderse y fulminar, se han acabado, ya que el estudio ha rediseñado el multijugador par a que todo no sea tan simple y haya que tener en cuenta muchas cosas para ganar la partida.

Además del gancho, el cual podremos cargar para acabar con nuestro enemigo de un golpe, tendremos los **objetos místicos y los personajes de apoyo**. Ambas cosas se pueden comprar en la tienda, aumentando su precio



— Oye Sully, creo que de que acabe esto, me compraré un perro
— ¿Un perro? Si salimos de esta, te compro yo el dichoso perro
— ¿Podré llamarle Victor?
— Claro

con cada uso. Ambos otorgarán beneficios y ventajas a sus usuarios, así como serán un dolor de cabeza para el contrario.

Junto a todo ello, tendremos **diferentes mapas, extraídos del propio juego y que nos permitirán hacer uso de todo nuestro equipo de pertrechos**, los cuales se han especializado aún más para que cada jugador cumpla un rol diferente en el equipo. Ahora, podremos tener granadas, pero también un equipo de curación para levantar a nuestros camaradas caídos.

Ganar en el multijugador **ahora es más complicado**, y eso que tenemos diferentes modos en los que tendremos que cumplir diferentes objetivos, pero todos igualmente entretenidos.

CONCLUSIÓN

Una verdadera maravilla. No hay más palabras para describir lo que Naughty Dog ha conseguido con el final de Uncharted. Nathan Drake puede despedirse con la cabeza bien alta, ya que sus padres le han dado una aventura final que bien debería definir el estándar de calidad que la mayoría de desarrolladoras debería mantener de cara a lanzar juegos de nueva generación.

DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
LANZAMIENTO: 10/05/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4



POR ALEJANDRO CASTILLO

OVERWATCH

EN BUSCA DEL TRONO COMPETITIVO

Para muchos, **Blizzard es algo más** que un simple estudio de desarrollo. En sus rincones se han gestado varias de las sagas clásicas y más conocidas en la historia moderna del videojuego: *Starcraft*, *Warcraft* o *Diablo* son sólo algunos ejemplos de la cotas de calidad que pueden alcanzar. Tampoco se atan a ningún género en particular, si algo han demostrado a lo largo de los años es que cuentan con un equipo versátil y decidido a revolucionar el mercado sea cual sea el target dirigido. Nada es imposible para Blizzard

Dentro de las entrañas del equipo —y más aún desde el acuerdo con Activision— un proyecto tomaba cada vez mayor relevancia. Tras el pequeño fracaso de *Heroes of the Storm* en la escena competitiva, necesitaban lanzar un título fresco y renovado que se hiciera un hueco junto a *Starcraft II* y *HearthStone* en el ámbito de la competición. Una nueva obra de Blizzard en la actualidad debía pertenecer a un campo nunca antes tratado en sus oficinas, sería otra prueba de fuego para afianzar la versatilidad del equipo. Por ello, hoy nos encontramos con el inminente lanzamiento de *Overwatch*.

A primera vista, *Overwatch* podría pasar por un *shooter* multijugador más que bebe directamente de *Team Fortress*, pero sería erróneo catalogarlo de esta forma sin apenas rascar la superficie. Bien es cierto que, en parte, no se miente ante tal afirmación, pero la fórmula que ofrece Blizzard va más allá de disparar al contrario. **Se trata de sobrevivir juntos**, luchando en equipo desde la elección del personaje hasta el último minuto de partida.

Pero el mercado está saturado de tanto *shooter* convencional. Para marcar al jugador se necesita algo más; algo sencillo de manejar pero difícil de dominar. Por ello, la compañía ha construido su propia fórmula en base a varios de los géneros y conceptos más populares hoy en día: *MOBAs*, *shooters* y los *e-sports*. Sólo hace falta echar un vistazo al top 5 de títulos más vistos por los usuarios en plataformas como Twitch para comprobar qué es lo que la gran masa demanda. ***Overwatch* apunta a estar en la cima**.

Como es ya tradición en la compañía, *Overwatch* no está exento de lazos argumentales. En una época de crisis que oprime al planeta tierra, un escuadrón de soldados de lo más variopinto se formó con el fin de acabar con los constantes conflictos armados. Dichos héroes cumplieron su objetivo, dando paz durante décadas a un mundo que había perdido la esperanza. Pero como todo en esta vida, poco a poco su luz se apagaba, por lo que la pérdida de influencia de Overwatch **terminó por disolver al escuadrón por completo.**

Pero el mundo aún necesita héroes. **21 personajes** para ser exactos son los que conforman el plantel de lanzamiento. Cada uno cuenta con habilidades y estilos de combate únicos, organizándose entre **cuatro roles diferentes**: ataque, defensa, tanque y apoyo. Esto es una auténtica declaración de intenciones; tendremos que ponernos de acuerdo con nuestros compañeros para elegir personajes que suplan las carencias de cada uno y desempeñar un papel concreto en el campo, lo que en definitiva empuja al juego en equipo.

Lo cierto es que contar con tan amplio catálogo de personajes puede ser perjudicial a la hora de ofrecer una experiencia de combate justa. En un juego competitivo de tan alto grado **se necesita precisión máxima en el ajuste de las habilidades** para que ninguno sobresalga por encima de otro. La habilidad de cada jugador debe ser el único factor que decante la balanza en cada duelo. Los primeros pasos son determinantes para la formación de una comunidad fiel.

Sin embargo, pese a la gran probabilidad de que llegue a calar en el marco competitivo, muchos usuarios criticaron la confirmación de **la llegada del juego previo pago**. Todo parecía indicar en un primer momento que se trataría de un *Free to Play*, de esta forma llegaría a un mayor número de jugadores y facilitaría la repercusión general. Pero Blizzard sabe muy bien lo difícil que es crear un modelo justo en un título con carácter competitivo.

Por ello, una vez adquiramos el juego nos encontraremos con todo el contenido base a nuestra disposición; **tanto héroes como mapas**. En el futuro la compañía ha oficializado la llegada de nuevo contenido completamente gratuito de ambas facetas, por lo que en ese sentido estamos más que tranquilos. También a medida que progresemos de nivel y completemos partidas obtendremos puntos canjeables en la tienda del juego.

En la tienda **podremos comprar aspectos y diversos objetos estéticos**, tanto para nuestro perfil como para personalizar a nuestros héroes con dichos puntos obtenidos en el juego. Los micropagos quedan relegados a un segundo plano ya que sólo serán una opción para adquirir tales *items*. Blizzard, a tenor de sus declaraciones, ha enfocado íntegramente el juego para que no exista ningún contenido adicional de pago.

Incluirlos sólo repercutiría negativamente en su salud, **sesgaría a una comunidad recién formada**. Pese a que el mayor número de jugadores se congregarán en torno a la versión para compatibles, la **llegada inesperada del juego a las consolas de nueva generación** expandirá las opciones que tendrán los jugadores de poder disfrutar de la experiencia *Overwatch*. Pero estas cuentan con un problema: Sony y Microsoft.

Las largas esperas de las pruebas de calidad que someten ambas compañías a todo el contenido lanzado en su plataforma repercutirá en una llegada más lenta con parches y nuevos aspectos en relación a la versión de PC. Ya vivimos una situación parecida con títulos como *Payday 2*. El juego en ordenador ha recibido casi el cuádruple de contenido respecto a la versión de consolas. Plataformas como Steam dan mucha más versatilidad a las compañías para hacer y deshacer lo que deseen.

Pero una cosa está clara: ***Overwatch* viene pisando fuerte**. Blizzard quiere pegar un nuevo pelotazo que llegue a la mismísima cima de los *eSports*. Para ello la compañía ha abierto a lo largo del pasado -y presente- año diversos periodos de prueba en donde los jugadores experimentaran el crecimiento del juego a lo largo de las etapas de desarrollo. **La comunicación usuario/estudio ha discurrido con total fluidez**, reportando los fallos y alabando sus virtudes.

Al fin y al cabo **esa es la esencia de Blizzard:** escuchar y acatar las decisiones de su base de jugadores. Tanto para dar un giro de 360 grados en obras como *Diablo III*, como para mantener activo durante tantos años uno de los MMORPG más populares de los últimos diez años, *World of Warcraft*. Son humanos, por supuesto que cometerán errores, pero por fortuna son una de las pocas compañías que trata a sus usuarios como lo que son: el motor de su destino.

EL MUNDO NECESITA HÉROES.

El Terror NO ES Un Género

POR ROBERTO PINEDA

Podría, pero no pretendo cuestionar la evolución (o involución) del género que la gran mayoría conoce como *survival horror*, con ese estilo clásico que muchos añoramos y que tantos grandes juegos nos ha dado. Soy un apasionado de la temática del miedo y lo disfruto en prácticamente todas sus formas de expresión, ya sea mediante una película, un libro y, cómo no, un videojuego. **El horror lleva muchos años presente en el mundo del videojuego** y si hay algo sobre lo que me gustaría reflexionar, no es otra cosa que en las diferentes formas de terror que podemos experimentar a través de nuestro *hobby* favorito. **No es lo que nos cuentan, sino cómo nos lo cuentan**.

Indudablemente, para muchos esta temática se popularizó gracias a clásicos tan laureados como *Resident Evil* o *Silent Hill*, pero lo cierto es que viene de lejos, muy lejos. *Sweet Home* (1989) o *Xenophobe* (1990) dejan claro que estamos ante un marco que cuenta con su protagonismo desde hace mucho tiempo. Poco después ya vimos títulos bastante conocidos y aclamados como *Alone in the Dark* y a partir de ahí el terror pasó a ser una temática importante en los videojuegos. Como apunto al inicio del texto, mi idea no es hablar de varios títulos ni entrar a valorar algún juego concreto, porque podríamos estar aquí mucho tiempo. Eso sí, antes de meternos en faena quiero recordar de nuevo, y doy por hecho que muchos estaréis conmigo, la evolución que han sufrido los videojuegos de terror. Para bien o para mal, eso mejor que lo valore cada uno.

Desconozco si los que estáis leyendo estas líneas habéis tenido la oportunidad de leer nuestro análisis del reciente *Layers of Fear*, juego de terror en primera persona que, personalmente, me hizo reflexionar sobre el miedo. El juego al que hago mención no ha inventado nada nuevo pero, por alguna extraña razón, me hizo preguntarme varias cosas. El miedo no es más que un estado de ánimo. Un espacio que nosotros mismos nos encargamos de crear y en el que percibimos una serie de **sensaciones poco recomendables para nuestra persona pero que, por extraño que parezca, nos gustan**. Quizá el miedo es una paradoja, puesto que logra que deseemos sentir cosas que nos producen ese mismo miedo, cosas que solo queremos experimentar desde las distancias por la sencilla razón de que, como su propio nombre indica, nos aterrarían en el caso de sentirlas en la vida real. Es una realidad que estamos ante una temática que ha sido explotada hasta la saciedad y que corre el riesgo de ser un tópico en sí misma. Monstruos, oscuridad y muerte son algunos de los elementos más recurridos a la hora de representar el miedo pero, por suerte, tenemos a nuestra disposición muchos videojuegos que nos abren una nueva puerta hacia lo desconocido, invitándonos a **experimentar el peor de los horrores sin necesidad de que una figura física nos atormente por las noches**.

El primero de los títulos que tengo en consideración y que me gustaría destacar como un gran exponente de mi teoría: *SOMA*. Frictional Games es la desarrolladora que dio forma al notable *Amnesia: The Dark Descent*, uno de los juegos de terror más populares de los últimos años en PC. En esta ocasión nos sorprendió con una aventura que haría las delicias de cualquier amante de la ciencia ficción. Es un juego en primera persona que nos lleva por unas enigmáticas instalaciones

"El peor de los horrores puede alcanzarnos si no somos capaces de mostrar firmeza frente a los problemas"

situadas en el fondo del mar y que nos cuenta una historia en la que las preguntas sin respuestas se apoderan rápidamente de la situación. **Decidí darle una oportunidad a** *SOMA* **cuando un grupo de usuarios, a través de Reddit, manifestaban que después de jugarlo y comprender su historia, estaban planteándose su propia existencia**. Abrumador testimonio, ¿no? Para mi sorpresa, pienso que esos usuarios no estaban faltos de razón. El anonimato, la perdida de identidad o la alteración de la realidad son otras sensaciones que pueden sumirnos en el peor de los horrores. No hace falta que una forma física nos amenaza desde un callejón, ni tampoco que un alarido nos perturbe durante la noche. **¿Por qué no sentir el miedo en silencio y a plena luz del día?** Es cierto que *SOMA* puede hacernos tener algún que otro sobresalto por culpa de sus oscuros y abandonados lugares, pero la auténtica forma de terror que pretende se encuentra nada más y nada menos que en su historia. Y no, no es una historia de asesinatos, monstruos ni maldiciones. No me atrevería a desvelaros nada del juego porque seguramente haya mucha gente que ni siquiera lo conozca, pero me gustaría invitaros a darle una oportunidad y, por supuesto, destacarlo como una clara muestra de una nueva y acertada forma de terror.

Anteriormente he citado al reciente *Layers of Fear* como inspirador de este texto, pero lo he hecho sin hablar demasiado del mismo. Pese a que el juego sí que recurre a los tópicos del género y, por ende, de la temática en general, lo que hay tras las primeras capas de su lienzo va mucho más allá de eso. **Frustración, soledad y corrupción. Otra serie de sensaciones que también están sujetas al miedo que una persona puede experimentar en sus carnes**. Un trabajo que no da sus frutos, una delicada situación sentimental y un ambiente negativo en el ámbito familiar. Todo eso puede estar conectado y puede desembocar en un estado realmente terrorífico capaz de hacer perder los papeles al más pintado. *Layers of Fear* es capaz de explicarnos justamente eso y me parece que brilla por la forma en la que lo





ejecuta; primero se disfraza de juego de terror gracias a una ambientación sobrecogedora y a los sustos más previsibles, pero en el fondo siempre tiene en mente un mensaje mucho más profundo y sutil que todo eso, un mensaje capaz de evidenciar que **el peor de los horrores puede alcanzarnos si no somos capaces de mostrar firmeza frente a los problemas que todos tenemos habitualmente en nuestra vida cotidiana**.

Uno de mis juegos favoritos perteneciente a la pasada generación de consolas es *Catherine*. Un juego que aparentemente resulta complicado relacionar con el terror, pero que desde mi punto de vista es un ejemplo perfecto de cómo interpretar un cúmulo de situaciones cotidianas y darle forma hasta el punto de meternos el miedo en el cuerpo. Compromiso, lealtad y otros dilemas morales cobran protagonismo en una aventura de lo más peculiar en la que encarnamos a Vincent, un joven que disfruta de una vida de lo más normal y que se ve obligado a mantener los ojos bien abiertos porque se le avecinan curvas peligrosas. **La responsabilidad, el deseo y la traición cobran vida en forma de extrañas pesadillas que nos atormentan**, minando nuestra moral hasta el punto de no saber distinguir realidad de ficción. Cualquier persona que haya jugado a *Catherine* podría verse reflejado en Vincent y las dudas que se enquistan en su mente. ¿Quién no se ha visto en una situación peligrosa en la que la mentira le inquieta o los remordimientos le perturban cuando cae la noche? *Catherine* mete todas esas interrogantes en una coctelera y las manifiesta mediante una serie de pesadillas en las que tenemos que llegar a lo más alto de una montaña de inestables bloques, con el tiempo en nuestra contra y sabiendo que por mucho que logremos escapar seremos juzgados nada más llegar a la cima. Quizá sea demasiado atrevido relacionar al juego de Atlus con el terror, pero el mensaje que trasmite se me antoja digno de admiración y me parece que refleja con maestría otra forma de terror que, al igual que otras ya citadas, estamos destinados a experimentar en cualquier momento de nuestra vida. Por cierto, aunque a nuestro querido subdirector le gusta más Catherine, yo creo que Katherine mola más.

Son muchos los videojuegos que representan a la perfección las múltiples formas de terror que existen, pero me he limitado a hacer mención a varios de los que más me han sorprendido no sólo por tratarse de tres casos muy diferentes entre sí, sino porque además son juegos muy disfrutables que os recomiendo encarecidamente a todos, especialmente si os gustan los juegos de terror. Por supuesto, **tampoco podemos olvidarnos de títulos tan queridos por los jugadores como *Silent Hill* y su acentuado terror psicológico**, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* y su apuesta por el horror cósmico de H. P. Lovecraft (una

temática en la que podemos encontrar decenas de títulos que logran interpretarla, cada uno a su manera) o el reciente *Until Dawn*, que nos mete de lleno en la típica película de terror adolescente americana y nos hace sufrir una tensión exagerada con el mando en nuestras manos. Al igual que suele pasar cada vez que nos ceñimos a una temática en concreto, resulta frustrante el simple hecho de pensar en la multitud de juegos que, lamentablemente, tenemos que dejar fuera de la ecuación. Son muchos, son muy variados y no atienden a una mecánica común.

¿A dónde quiero llegar? Sinceramente, entiendo que si tantos libros, películas y videojuegos que abrazan esta temática acaban compartiendo ciertos elementos en su gran mayoría, no es casualidad. Todas estas líneas resumen una apreciación muy personal, pero creo que merece la pena explorar el miedo que todos hemos sentido alguna vez, y qué mejor forma que hacerlo a través del videojuego. **¿Por qué es más terrorífico *Silent Hill* que *Catherine*?** Yo no considero que haya una respuesta que disipe mis dudas con certeza. El miedo nace dentro de uno mismo; cada persona tiene sus temores y lo que a uno le causa el mayor de los temores, al de enfrente puede causarle absoluta indiferencia. Nos gusta el morbo por naturaleza y nos suele atraer lo desconocido, y el videojuego es perfecto para profundizar en ello, sentirlo y buscar un porqué. Paradójicamente, esto es fácil de conseguir a través de una pantalla y con un mando en las manos, pero al mismo tiempo estamos percibiendo cosas tenemos miedo de experimentar en la vida real.

Antes de mi reflexión final, me gustaría hacer una breve parada para ceñirnos a un aspecto más conciso y menos abstracto. **Lo que conocemos como *survival horror* difícilmente va a volver**. No nos engañemos; la fórmula jugable que antaño veíamos planteada con frecuencia cada vez que se anunciaba un nuevo juego de terror lo tiene realmente difícil para hacerse un hueco en el mercado actualmente. Es cierto que eso se ha perdido y también es cierto que habría que ser muy optimistas para encomendarnos a un milagro y soñar con un regreso inesperado, **pero no por eso podemos decir que los juegos de terror están de capa caída. El terror no es un género**, así de claro. El terror puede transmitirse de muchas formas, y su efecto es totalmente diferente en cada persona. No hace falta oscuridad para asustar a alguien. Fantasmas, vampiros, muertos vivientes... basta de tópicos, al menos si pretendemos llegar hasta el origen que habita en lo más profundo de la palabra miedo. ¿Dar miedo? Eso es demasiado simple y vulgar, **el objetivo no es sentir el miedo; es llegar a comprenderlo**.





EL CINE

QUE HAY EN LOS VIDEOJUEGOS

POR MARC ARAGÓN

El cine y los videojuegos son dos medios que, cada vez más, buscan inspiración el uno en el otro, se retroalimentan mutuamente y sus influencias cruzadas son más visibles cada día. **El cine actual ha inspirado muchas de sus historias y diseños en los videojuegos y estos han adquirido muchas técnicas de cine** como los movimientos de cámara o la presentación de los personajes y sus tramas. Por supuesto, las influencias más obvias se encuentran en los tráileres de los juegos, destinados a televisión o Internet, un aspecto en el que cada vez se trabaja más y al que algunos directores como Hideo Kojima le dedican mucha atención. Dentro ya del juego, otro aspecto con influencias del cine son las cinemáticas, esos pequeños cortes de vídeo que comenzaron como una forma sencilla de hacer avanzar la historia y ahora se tratan como si fuesen auténticas películas de animación.

Los juegos con gran carga narrativa son cada vez más comunes y populares, por lo que los tráileres y las cinemáticas ya no son la única parte del juego que toma prestadas técnicas del cine. Es más, **las escenas de vídeo interrumpen el juego y relegan al jugador a un papel de espectador**, por lo que suele buscar otras formas de hacer avanzar la historia implicando al usuario, como la representación de escenas en tiempo real. Estas escenas empezaron a utilizarse hace algunos años para conseguir una mayor inmersión del jugador —*Half-Life 1* y *2* lo hicieron especialmente bien— pero con las increíbles mejoras en el reconocimiento facial y captura de movimientos el trabajo de los actores se está abriendo paso en los videojuegos. **La inclusión de actores en el desarrollo de videojuegos no es algo nuevo,** los actores de voz han estado presentes desde que los videojuegos empezaron a crecer. Sin embargo, ahora se tiene mucho más en cuenta este aspecto. *Beyond Two Souls* contaba con un reparto de lujo. Willem Dafoe y Ellen Page no se limitaron a poner sus voces a los protagonistas. Se escanearon sus caras y sus movimientos para transmitir el 100 % de su actuación a sus personajes. La tecnología actual permite representar con mucha fidelidad las expresiones faciales, por lo que **los personajes virtuales transmiten sensaciones mucho más realistas**. Además, los rostros digitalizados a partir de personas reales suponen menos trabajo para los desarrolladores y mejores resultados.

Los actores no son lo único que los videojuegos han tomado prestado del cine. Muchas cosas se le pueden criticar a *The Order 1886*, al margen de lo que pueda haber gustado o no su historia o sus personajes, no cabe duda de que el juego es una auténtica evolución en cuanto a gráficos y apartado técnico. **El objetivo del equipo desarrollo era ofrecer un aspecto visual lo más cercano al cine que les fuera posible.** El trabajo realizado en los modelados y texturas es simplemente increíble, pero insuficiente para conseguir el acabado deseado por el estudio. **Ready at Dawn simuló el aspecto ofrecido por las lentes de las cámaras de cine**, incluyendo imperfección, curvatura, posible suciedad o aberraciones cromáticas. Todo ello le da al juego un acabado realmente «peliculero».

Algo más complicado de trasladar a un videojuego son las secuencias y planos de cámara. Ofrecer al jugador imágenes que le impacten visualmente es más complicado si es capaz de mover la cámara a voluntad. Anteriormente se utilizaban cámaras fijas que se colocaban en esquinas o puntos elevados, de esta forma el diseñador podía controlar qué veía el jugador, aunque esta técnica ya apenas se utiliza. Con el paso del tiempo, estas cámaras fijas evolucionaron hacia la cámara sobre raíles, una cámara que seguía al jugador, daba más sensación de fluidez y facilitaba el trabajo del diseñador de niveles. Un buen ejemplo de esto son los juegos de la saga *God of War*. En estos juegos l**a cámara seguía a Kratos por los escenarios, acercándose a él en las fases de lucha y alejándose cuando las vistas lo merecían.** Cuando al jugador se le permite mover e inclinar la cámara es más complicado hacer que se fije en algo concreto o que se pare a admirar las vistas, pero hay formas de conseguir que el escenario cobre una mayor importancia. La saga *Batman Arkham*, por ejemplo, opta por situar al murciélago a un lado de la pantalla para mantener la atención centrada en el contexto de la escena.

Uno de los mayores problemas de los juegos narrativos es el desarrollo de personajes. **Los personajes secundarios sólo aparecen en pantalla cuando están junto al protagonista** o durante las secuencias cinemáticas -que suelen ser cortas- , por lo que es difícil construirles un arco argumental propio. Rockstar siempre se ha caracterizado por publicar unos juegos que **combinan una gran carga narrativa con una buena jugabilidad,** como la saga *GTA*, *Red Dead Redemption* o *L.A. Noire*. *Grand Theft Auto V* consiguió ampliar su set de personaje repartiendo el protagonismo entre tres carismáticos mafiosos. Cuando tomamos el control de uno de ellos los otros pasan a ser personajes secundarios con una historia y personalidad que conocemos muy bien.

La cantidad de ideas del cine que se han aplicado con éxito a los videojuegos es enorme. Desde planos a diálogos, personajes, históricos, localizaciones, etc. Los trabajadores del mundo del cine tienen cada vez más presencia en nuestro medio. Estudios como Naughty Dog han conseguido crear auténticas joyas, como la saga *Uncharted*, que combinan lo mejor de los dos mundos y ofrecen una experiencia casi cinematográfica y con una buena jugabilidad. Combinar cine y videojuegos no es, en absoluto, una tarea fácil. Se trata de un equilibrio muy delicado que puede dar al traste con todo el proyecto si se abusa de un lado de la balanza. Centrarse en la historia y no conseguir que la jugabilidad acompañe hará que el jugador se sienta **como un espectador y no como parte de la historia** —que es la gran ventaja de los videojuegos—. Por otro lado, dejar al margen la historia y colocar todo el peso en la parte jugable provoca que el jugador no tenga **sensación de progreso o avance, como si sus acciones fuesen irrelevantes.** Pocos son los juegos que consiguen aunar estos dos campos en su justa medida, pero los que lo hacen se convierten en obras icónicas que sus jugadores recuerdan durante **muchos años**.



LA IMPORTANCIA —del— DESARROLLO de personajes

POR IVÁN RAMÍREZ

El mundo del videojuego nos ofrece un amplísimo elenco de personajes que intervienen en el desarrollo de una historia, sea de forma directa o indirecta, con más o menos protagonismo, desempeñando un rol principal o secundario. Dependiendo de la importancia del personaje en cuestión, conllevará un mayor o menor grado de desarrollo de su personalidad. Los elementos que caracterizan a ese personaje, y lo convierten en lo que es, son: sus virtudes, sus defectos, su carácter y su estilo.

> «Arthas emprende un descenso al infierno abandonando todo lo que atesoró»

Para mí, el *súmmum* del desarrollo de un personaje es **Arthas Menethil**. Se trata del principal protagonista en *Warcraft III* y lo que posteriormente sería *The Frozen Throne*, además de ser el **antagonista central** de la expansión de *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. El grado de desarrollo por parte de *Blizzard* con **Arthas** no es muy común en el mundo del videojuego, donde a menudo el personaje principal, desempeñado por el jugador, no requiere demasiada evolución ya que es el propio jugador quien vive las aventuras y no necesita que su avatar evolucione. De ahí que multitud de veces tengamos personajes mudos, que rara vez gesticulan y su mayor línea de diálogo es "«...»". Con **Arthas** la cosa es diferente.

Poniéndonos en contexto, **Arthas** es el príncipe de *Lordaeron*, la ciudad humana del reino de *Azeroth* e hijo del rey *Therenas Menethil*. Fue entrenado en el arte de la espada con el objetivo de convertirse en un gran paladín, erigiéndose como uno de los más poderosos guerreros de la ciudad bajo la tutela del legendario paladín *Uther, el Iluminado*. El carácter de **Arthas** —rebelde, orgulloso y extremadamente impulsivo— chocaba frontalmente con los ideales del paladín, guerreros característicos por su templanza, mesura y serenidad. **Arthas** a menudo ponía sus sentimientos y pasiones por delante de la **razón**, la **justicia** o el **deber**.

Arthas debe acabar con *la Plaga*, una enfermedad que convierte a los seres humanos en no muertos y pasan a ser esclavos de un demonio llamado *Mal'Ganis*. Llegado a un punto, se empeña tanto en proteger a su pueblo que, literalmente, acaba con una aldea entera con el objetivo de purgar todo el mal que ha infectado a los habitantes. Es aquí cuando la oscuridad comienza a crecer en su interior y sus más pasionales deseos afloran para socarrar su razón, envenenar su corazón y nublar su juicio. Y es a partir de este punto cuando la llamada del *Rey Exánime*, o **Ner'Zhul**, cala profundamente en **Arthas**, cuyo deseo de venganza arde en su interior con fuerza.

Emprende así **un descenso al infierno**, resquebrajándose todo atisbo de la moral que atesoró como paladín para convertirse en un ser *despiadado*, *sanguinario* y *vengativo*. Tanto es así que no le importa sacrificar la vida del que fuera su mentor, *Muradin Barbabronce*, con el afán de hacerse con una espada legendaria: **la Agonía de Escarcha.** Con esa espada, la única *razón de ser* del antiguo paladín responde a la voluntad de una maligna presencia prisionera en un yelmo y en la propia hoja. **Arthas** murió con aquellos pobres habitantes de la aldea. La criatura que portaba la **Agonía de Escarcha** era algo totalmente distinto. Sería la peor pesadilla de la vida en Azeroth y la muerte personificada: *el primer Caballero de la Muerte.*

Ner'Zhul fue un chamán orco captado por la *Legión Ardiente* para allanar la llegada de los demonios a *Azeroth*. Transcurrido un tiempo, la voluntad de **Ner'Zhul** fue conferida a un yelmo y solo tenía poder para calar en mentes ajenas para controlarlas a voluntad. Fue así como llegó hasta **Arthas**, mediante la espada que ahora portaba y sobre la que pesaba una terrible maldición, pues de igual manera que la hoja desgarraba la carne, haría mella en el alma de su portador. Llegado un momento, llegan a **Ner'Zhul** los enemigos del *Azote*, el ejército que conforman aquellos que han sucumbido a *la Plaga*. Y **Arthas** acude a la llamada de su señor, acabando con sus enemigos y destruyendo la prisión de hielo que aprisiona el *Yelmo de Ner'Zhul*. **Arthas**, al enfundarse el **yelmo** y portar la **Agonía de Escarcha** pasaría a compartir **dos voluntades en un solo cuerpo.** Con el tiempo, la sólida personalidad y el férreo carácter de **Arthas** lograron imponerse al de **Ner'Zhul** y controlar así de forma unánime el poder del **Rey Exánime**: el carcelero de los no muertos y *portador de la Plaga*. Comenzó así a extender esta enfermedad para poseer un ejército imbatible, pues con cada enemigo abatido, ganaba un soldado muerto en vida más.

Blizzard elaboró una cinemática que, a juicio de un servidor, es **la mejor que se ha creado** sobre videojuego alguno. No solo por el excepcional acabado que exhibe, sino por la maestría en la narrativa que pocas veces se ha visto en este tipo de contenido. El narrador es el rey *Therenas*, padre de **Arthas**, que habla primero como monarca y luego como progenitor a su hijo en una edad temprana.

> *«Hijo mío, el día que naciste, hasta los bosques de Lordaeron susurraron tu nombre: Arthas. Observé con orgullo cómo te convertías en un arma de rectitud. Recuerda, nuestro linaje ha gobernado siempre con sabiduría y fuerza. Y sé que gobernarás con moderación en el ejercicio de tu gran poder. La verdadera victoria, hijo mío, es saber conmover el corazón de tu pueblo. Te digo esto porque cuando mis días lleguen a su fin, tú serás el rey.»*

Estas palabras, que van destinadas a un futuro rey que dirigirá a su pueblo con la sabiduría, templanza y serenidad de un gran líder, se sitúan en un contexto donde un tirano amenaza a todo rastro



«Y sé que mostrarás moderación en el ejercicio de tu gran PODER»

de vida en *Lordaeron*, convirtiendo cualquier ser vivo en un **esclavo muerto en vida** para engrosar las filas de un ejército que no conoce el descanso eterno. El paternal y emotivo discurso que el rey dedica al príncipe que un día ocupará su lugar, en el espacio de un ser que comete atrocidades contra lo que está vivo y lo que está muerto. **La disyuntiva es formidable** y el uso de la narrativa, excepcional. Los momentos de más énfasis emotivo coinciden con distintas acciones que lleva a cabo el *Rey Exánime*: *«Observé con orgullo cómo te convertías en un arma... de rectitud»* mientras desenvaina la **Agonía de Escarcha**; *«Y sé que mostrarás moderación en el ejercicio de tu gran poder»* al hundir la hoja en el suelo y despertar a la enorme vermis de escarcha; *«La verdadera victoria, hijo mío, es saber conmover el corazón de tu pueblo»* al tiempo que millares de no muertos **aúllan a la voluntad de su señor.** Sencillamente, perfecto.

Como *Rey Exánime*, la personalidad de **Arthas** se consolida en el papel de un líder que gobierna con puño de hierro. Arrogante, cruel, despiadado y altivo. Un ser extraordinariamente poderoso que no solo es consciente de la fuerza que posee, sino que cree no tener rival e invita a todos cuantos se le oponen a un enfrentamiento directo sabiendo que, independientemente de la naturaleza de la batalla o el número de enemigos implicados, prevalecerá. Es precisamente esta confianza exacerbada la que será su principal arma, pues **su poder no tiene rival** y sale victorioso en prácticamente cada batalla en la que participa, aunque en ella estén im-



plicados ejércitos formados por los mejores guerreros de *Azeroth*. Pero esta confianza también será su perdición, pues en el deleite de su victoria nace su derrota. Finalmente, las atrocidades que cometió durante su funesto reinado pasan a cobrar la factura eterna, y **Arthas fallece en los brazos del espíritu de su padre**.

No es usual este nivel de profundidad y desarrollo en las múltiples facetas que conforman la personalidad, la historia y el trasfondo en un personaje. Sin duda podemos encontrar otros ejemplos similares a la figura de **Arthas** en lo que respecta a evolución, pero considero interesante acercar este personaje a aquellos que no estén familarizados con *Warcraft* o con *World of Warcraft*, y por supuesto les animo a que vivan de primera mano la progresión que experimenta. A título personal, me parece **uno de los mejores personajes que se han creado** en videojuego alguno.

Arthas, dentro del profundo, extenso y complejo lore de *Blizzard*, es su más grande y mejor desarrollada creación. Un personaje al que controlamos, vemos sufrir, cambiar, con el que empatizamos y con el que crecemos en un desarrollo donde sufre múltiples variaciones. **Arthas** es uno de los personajes más queridos por los fans de *Blizzard*, de *Warcraft* y de *World of Warcraft*, y a juicio de un servidor, el espejo donde debe mirarse cualquier desarrolladora que busque cómo debe ser la evolución de un personaje en un videojuego.



ATRAPADOS EN LA MAZMORRA

EL DESAFÍO DIARIO DEL DESARROLLADOR

POR MATEO GÓMEZ

La dificultad en los videojuegos ha sido un tema candente en estos últimos tiempos. Muchos jugadores, en especial aquellos más veteranos, se han quejado a menudo de que los juegos de hoy en día, en muchos casos, **no suponen un reto para el jugador medio** y que, por tanto, no hay desafío, lo que empeora la experiencia.

Esto es, en parte, cierto y relativamente sencillo de explicar. Antaño, las mazmorras, niveles y demás escenarios **se diseñaban de una forma diferente, ya que no había forma de regular el nivel de dificultad**. Se complicaba lo máximo posible la experiencia, aunque siempre dentro de unos límites. Esto permitía no solo aumentar el desafío, sino además ampliar la vida del juego.

Actualmente, las facilidades para jugar una mazmorra son muchas, con abundante *loot*, **un guardado continuo por si fallas y una gran facilidad para matar** NPC's o incluso al propio jefe final del nivel. No son puntos negativos si son implementados en su justa medida, puesto que, en exceso, pueden arruinar la experiencia del jugador. Sin desafío, y un mínimo sufrimiento, **la victoria y el sentimiento de recompensa no poseen la misma fuerza.**

Todos estos puntos son cosas que los desarrolladores, a menudo, tenemos en cuenta a la hora de hacer una de nuestras mazmorras o niveles, pero que, por desgracia, no conseguimos regular de forma eficiente en muchos de los casos, especialmente en los juegos actuales.

Desde hace unas semanas he estado trabajando en una mazmorra para un proyecto y me he hallado en esta misma encrucijada para ofrecer **un reto equilibrado y accesible,** pero con una dificultad y un entendimiento que hagan que el jugador disfrute de la experiencia sin frustrarse o aburrirse.

Todos hemos probado juegos con mazmorras y sabemos los elementos básicos que contienen, pero lo cierto es que la planificación de éstas **va mucho más lejos** de lo que el jugador puede llegar a ver.

Voy a usar algunas de las mazmorras de *Skyrim* como ejemplo y me entendereis.

Las mazmorras de *Skyrim* ofrecen varias opciones de llegar a nuestro objetivo. Todas ellas con una cantidad ingen-



te de *loot*, **extraordinariamente bien ambientadas** y con una presencia de enemigos que, en la mayoría de casos, no llegan ni a suponer un peligro real. Como mucho, el **jefe final podría suponer un reto mayor** que los enemigos base, pero será algo que no hará plantearse ningún tipo de estrategia más allá de un ataque frontal.

Así funciona una mazmorra bajo las normas que Bethesda ha establecido, es decir, *loot*, enemigos sencillos y un jefe final más fuerte junto con tu recompensa al acabar.

Todos los objetos que están ahí tienen un porqué y los desarrolladores tenemos que entender **cuál es el objetivo** de estos para que los jugadores tengan la mejor experiencia posible sin excedernos de dificultad, pero sin quedarnos cortos.

La distancia entre salas la cantidad de NPC y el *loot* que habrá en cada habitación hacen de cada parte de la mazmorra un reto, algo que cuidar y hacer con mucho mimo para los jugadores.

Una de las grandes dificultades de hacer una mazmorra es **darle un estilo propio a cada una,** es decir, que cada mazmorra dentro de tu juego se distinga de la otra o, al menos, engañar al jugador para que le parezca así. Esto requiere hacer planos continuamente para asegurarse de que cada una mejora o cambia con respecto a la anterior.

No es solo que tengas que distinguirlas unas de otras, sino que, además, **has de adaptarte al diseño del juego**. Una mazmorra cambia mucho de un juego que tiene autoguardado a uno que no lo tenga y te veas obligado a ir a puntos específicos para guardar tu partida. Si te pasas o te quedas corto en cuanto a la distancia y los obstáculos, como siempre, arruinas la experiencia.

La estética del propio título suele jugar también en tu contra, pues debes asegurarte de que **no desentone**, lo que de nuevo te hace remodelar tu mazmorra y reposicionar los objetos de acuerdo con un diseño más acorde a la estética que se ha establecido.

Cuando ya crees, por fin, que has acabado, te toca pegarte de nuevo con la mazmorra **para solucionar los errores y *bugs* que puedan haber**, lo que significa cambiar piezas y reubicarlas o desecharlas.

Además, otro aspecto que no hemos de olvidar son los **objetos equipables y ayudas** para superar la mazmorra: si son demasiado débiles el jugador no podrá superar la mazmorra y si son demasiado poderosos el resto del diseño no habrá servido para nada.

Por último, justo antes de acabar la mazmorra hay algo que muchas compañías de videojuegos olvidan, y es **no tratar al jugador como si fuese tonto.** Él explorará y sacará el máximo partido a tu mazmorra así que has de dar por hecho que no quedará un solo espacio de la mazmorra sin mirar por los jugadores, de manera que hay que revisarla a conciencia para buscar la perfección jugable.

Lo cierto es que las mazmorras **requieren de mucha implicacion** y ponerse en la piel del jugador para ejecutarlas correctamente. Este, sin embargo, **es el mayor problema de todo desarrollador** debido a que resulta muy difícil verlo desde fuera como creador. ¿Quién, si no tú, se ha recorrido miles de veces la mazmorra? Te conoces hasta el último recoveco de ella, dónde estan los NPC y qué objeto coger y usar en cada momento.

Por lo que si tú, querido lector, te estás planteando hacer o diseñar tu propia mazmorra para un juego, mi recomendación es que **siempre tengas en mente invitar a tus amigos para que prueben la mazmorra.** Solo de esta manera conseguirás que tu mazmorra se entienda y se disfrute sin sacrificar la experiencia del usuario, pues él será tu apoyo y guía de forma que conocerás de primera mano la experiencia de alguien al recorrer tu creación.

REGRESO A LAS ESTRELLAS

POR CARLOS SANTILLANA

SEGÚN LA TEORÍA DEL **BIG BANG** TODOS ÉRAMOS HACE TIEMPO PARTE DE LAS ESTRELLAS; SI NOS APASIONA ESTE MÁGICO VIAJE QUIZÁ SEA PORQUE SENTIMOS QUE **VOLVEMOS A CASA**

• • •

Cómo podríamos llegar siquiera a acercarnos a entender la magnitud de un juego que promete introducirnos en un viaje por todo un universo? Posiblemente de ninguna manera, y lo más adecuado sea dejarnos llevar mientras disfrutamos del viaje. Pero este infinito potencial necesita de una considerable cantidad de opciones, características y posibilidades. Hagamos pues un repaso de todas las funciones, datos y opciones que podremos encontrar en ***No Man's Sky.***

En primer lugar conviene recordar que Sean Murray, fundador de Hello Games y creador de ***No Man's Sky***, intenta guardar todo el misterio posible alrededor del juego; algo evidente ya que nuestra principal meta es la propia exploración. Por tanto, parte de la información se basa en suposiciones, teorias, y conclusiones a las que se llega por lo que ha mostrado o mencionado en alguna ocasión.

UNAS DIMENSIONES DIFÍCILES DE ASIMILAR

El tamaño siempre ha sido una fuente de dudas, ya que mencionan que es tan grande como el propio universo; pero ¿eso cuánto es exactamente?. Pues bien, se trata de **18.446.744.073.709.551.616** posibles planetas. O como les gusta decir de una forma más dramática, se necesitarían **585 mil millones de años** para visitarlos todos pasando tan solo un segundo en ellos.

Cuando mencionan lo de **posibles planetas** es porque no todos estos planetas serían habitables y llenos de animales y estructuras como los que han aparecido en los vídeos. Algunos, quizá muchos, podrían ser desoladas rocas, como gigantescos meteoritos o enormes bolas de gas similares a algunos de los planetas de nuestro propio sistema solar.

También se está debatiendo sobre el **tamaño** de estos planetas. Casi desde el principio se ha dicho que serán de un tamaño «real», o sea similar a la Tierra. Para intentar corroborarlo han intentado medir la distancia entre puntos en los mapas a ras de suelo y desde el espacio, pero los resultados no son muy fiables. En algunos de los videos de gameplay, Murray ha mostrado que la zona jugada no era más que **un solo píxel mirando el planeta** desde el espacio.

Murray ha confirmado que en los planetas hay **océanos y grandes montañas**. Esto vino a colación de una pregunta relacionada con que en los vídeos suelen aparecer solo dunas o pequeños montes y lagos. No ha especificado cómo de grandes pueden ser las montañas, pero sí dijo que una vez encontró un punto de interés en el fondo del mar y no pudo llegar por las limitaciones de su traje (las naves no pueden meterse en el agua).

Otra cosa segura pero que tampoco han confirmado a las claras es que hay **diferentes tamaños** de planeta. No se sabe si las diferencias serán tan grandes como de Mercurio a Júpiter, por ejemplo, pero sí se ha visto que junto a los planetas pueden orbitar lunas de un tamaño claramente inferior. Además, aunque no se ha visto ninguno todavía, habrá planetas con anillos, como Saturno.

Existen **agujeros de gusano** que nos llevarán al instante a zonas muy lejanas. Ya se ha visto que existen en la superficie de los planetas, pero es posible que también existan en el espacio.

CUERPOS ESTELARES CON VIDA PROPIA

Los planetas tienen un **ciclo de rotación en tiempo real**, por el que amanece y anochece según su ciclo horario (no tiene por qué ser de 24 horas), o podemos movernos por los diferentes momentos del día volando con nuestra nave. También tienen su propio **clima** acorde con su bioesfera, que es igual en todo el planeta. Así pues, un planeta helado tiene hielo en toda su superficie, no como en la Tierra que tiene multitud de ecosistemas. Pero si varían las lluvias, tormentas y demás; por ejemplo, en un planeta tropical no lloverá continuamente.

Existen planetas con **situaciones extremas** que requerirán defensas especiales en nuestro traje. Algunos que ya se conocen son frío o calor extremo, tóxicos o radiactivos. Pero el traje no será la única defensa, y será posible entrar en una cueva o edificio que supondrá un refugio temporal. Otros planetas algo menos hostiles serán, por ejemplo, totalmente desérticos —como un planeta estilo *Dune*— o cubiertos casi por completo de agua; estilo *Waterworld*.

Algunos planetas cuentan con un **sistema de cuevas** que se extiende por todo el subsuelo, con su propio ecosistema. Igualmente las zonas bajo el agua pueden contar con su propio sistema de cavernas, animales, recursos e incluso puntos de interés.

ESTRUCTURA ORDENADA Y MATEMÁTICA

Murray tampoco ha querido mostrarlo claramente, pero ha mencionado que existen **diferentes tipos** de estrellas, como se puede comprobar en los diferentes colores que se aprecian en el mapa estelar de los últimos videos. Incluso sugiere que pueden existir estrellas binarias.

Existe un mapa del universo separado en diferentes zonas o regiones, a menudo diferenciadas por el color reinante. También existe un **minimapa** para los planetas que aún no han mostrado (en teoría porque siguen en desarrollo). Este minimapa no es para encontrar los puntos de interés no descubiertos del planeta, sino que se va formando a medida que nos movemos para poder encontrar con facilidad lo que hayamos dejado atrás, como por ejemplo nuestra nave.

Para viajar por el espacio cercano y la superficie de los planetas usaremos principalmente el motor estándar de la nave, pero para largas distancias como otros planetas o sistemas solares se usa el **motor de salto**, hipermotor o el nombre que le quieran dar. Ambos se pueden mejorar y en especial el motor de salto será muy importante, ya que de él depende la cantidad de sistemas que se pueden alcanzar antes de repostar.

El mapa del universo sirve también para ver la ruta más corta, o puede que aconsejada, hasta el **centro del universo**, para que siempre tengamos una idea de qué camino seguir si nuestro objetivo es ese centro del universo. Además en este mapa se aprecia que el universo no es una esfera perfecta, sino que es bastante irregular con ramificaciones y zonas vacias, por lo que nuestro viaje «más corto» no es una línea recta.

Como es normal el centro del universo es el **mayor misterio de *No Man's Sky*** y su objetivo final teórico. Por tanto no se sabe apenas nada sobre él, aunque por las palabras de Sean Murray parece que será algo más o menos único para cada uno y con mucho mensaje. Ese rombo/octaedro de la portada y logo del juego parece que tiene alguna relación, pero no tiene pinta de que vaya a ser el centro del universo en sí mismo, ya que hay imágenes del juego donde aparecen muchos de estos rombos/octaedros.

Todos los jugadores compartirán un mismo universo (es posible jugar offline), aun así **la posibilidad de encontrar a otro jugador parece extremadamente remota** debido a su inmensidad. De hecho podría llegar a haber un millón de jugadores en un solo planeta y no encontrar a ninguno. Sean Murray mencionó que posiblemente **el 99,9 % de los planetas del juego jamás serán visitados.**

Todos los planetas del universo, el terreno, naves, estructuras, animales, armas e incluso los efectos de sonido están generados de forma **procedural**. Esto quiere decir que se crean mediante fórmulas matemáticas que indican por ejemplo las patas que tiene un animal.

LA CIVILIZACIÓN DE LAS ESTRELLAS

Aún no se ha visto cómo son los **personajes** de los jugadores, pero sí han mostrado ya algún alienígena. El personaje se espera que tenga un aspecto similar, que será parecido al que se puede ver en los *artworks* del juego, o incluso en las páginas del cómic que están creando.

Habrá **diferentes facciones alienígenas** en el juego, que suelen localizarse en secciones diferentes del universo. Cada una de estas facciones usa un **lenguaje propio** que deberemos aprender poco a poco y con ayuda de unos extraños **monolitos** repartidos por los planetas. Al mejorar nuestra reputación y conocimiento podremos llegar a conseguir beneficios como naves y planos.

El dinero en *No Man's Sky* tiene por ahora el nombre genérico de «unidades» y se puede obtener básicamente de dos formas diferentes: subiendo nuestros descubrimientos a una baliza o vendiendo recursos en el mercado.

Los descubrimientos se realizan mediante un **escáner** que descubre los puntos de interés en una distancia considerable (de

cientos de metros o algunos kilómetros) y los marca en pantalla con un color según su naturaleza. Además de los animales que se encuentran cerca de nosotros (a unos pocos metros) que al subir a una baliza se pueden renombrar también es posible renombrar los planetas, sistemas o hasta las naves.

Los recursos se pueden obtener al destruir unos minerales o plantas de los planetas, en contenedores, en algunos asteroides, de las naves comerciales, o comprándolos en estaciones o puestos (quizá haya más métodos que aún no han comentado). Los recursos más escasos suelen localizarse en los planetas más alejados y hostiles, o transportados por naves.

El precio de estos recursos varía de una región del espacio a otra, por tanto una de las formas de obtener beneficios consiste en conseguir o comprar los recursos en una zona donde son más comunes y baratos, y venderlos en otra donde son más escasos y caros. **Ser un «comerciante» es una de las formas básicas en las que se puede jugar *No Man's Sky*.**

Otra de las formas posibles de jugar es como **pirata**, asaltando a las naves de transporte más pequeñas y poco protegidas, ya que las más grandes están demasiado protegidas para una sola nave. Para poder atacar los grandes convoyes será necesario contar con ayuda.

La forma más típica de juego en *No Man's Sky* será como **explorador**, viajando de un lugar a otro y haciendo descubrimientos. Para adaptarnos a estas formas de juego podremos personalizar nuestro equipo. Nuestra mochila y nave cuentan con un inventario que podemos usar para equipar mejoras que creemos, o para guardar recursos. **Según el equipo que llevemos** y el espacio que dejemos para recursos nos estaremos decantando más por un estilo de juego u otro. Las armas también se pueden personalizar con tipos de disparos, granadas, etc.

Si morimos en un planeta apareceremos en el punto de guardado más cercano (una especie de tubos), perdiendo todos los descubrimientos que no hayamos subido a la baliza, así como los recursos que llevemos encima. Morir en el espacio conlleva las mismas penalizaciones, así como llevarnos a la estación espacial más cercana y la pérdida de nuestra nave.

Turbar la tranquilidad de un planeta alertará a los **centinelas robot** que se volverán cada vez más hostiles si continuamos actuando de forma agresiva, como por ejemplo matando animales, destruyendo demasiado terreno, o atacando a los propios centinelas. La única forma de evitarlos es huyendo de la zona.

• • •

EL MAYOR VIAJE DE TU VIDA ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR

Y todo esto es solo la parte que nos han querido mostrar. Han procurado no enseñar demasiado, y solo de los planetas más comunes del principio. **Aún queda mucho más por descubrir,** un viaje que solo hemos llegado a imaginar y que es lo más cercano a explorar el espacio que haya existido hasta este momento.

No Man's Sky no es un juego para todo el mundo, pero es lo que suele ocurrir con los títulos que arriesgan demasiado. Puede que para algunos su largo viaje esté lleno de simbolismo, para otros quizá solo sea un juego con el que relajarse un rato, y seguramente muchos lo consideren simple o incluso aburrido. Pero sin duda eso es parte de lo que lo hace tan especial. **Nos vemos en el firmamento.**

LA TRADUCCIÓN

DE VIDEOJUEGOS AVANZA CON LA TECNOLOGÍA

POR FERNANDO BERNABEU

Localización es el término que se usa para describir la práctica de traducir productos, normalmente de software, y adaptarlos para su venta en los distintos mercados. Se diferencia principalmente de la traducción convencional en que se necesitan conocimientos de informática y en que el proceso, debido a la gran cantidad de palabras en muchos juegos, requiere a un equipo de traductores.

Si sois de los míos y tuvisteis que jugar al *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) en inglés, francés o portugués, seguro que apreciáis en gran medida que **la mayoría de videojuegos llegue a España con, al menos, todos los textos traducidos y con subtítulos en español**. Las grandes empresas incluso se esfuerzan en invertir en un buen doblaje al español para ciertos juegos (aunque esto pasa menos veces de las que nos gustaría).

Pero claro, la situación que vivimos no fue siempre así. Para entender la historia de la localización de videojuegos tenemos que conocer cómo ha ido evolucionando la industria desde sus inicios. En el libro *Game Localization*, de Mangiron y O'Hagan, se muestra el esquema que uno de los productores de localización de SEGA, Ryoichi Hasegawa, utilizó para segmentar la trayectoria de esta disciplina en 5 etapas:

ETAPA INICIAL (ANTES DE MEDIADOS DE LOS 80)

Supongo que los más puestos ya conoceréis la historia de los primeros prototipos de videojuegos como *Tennis for Two* (1958) y *Spacewar!* (1962) que servirían como inspiración para las primeras máquinas recreativas que funcionaban con monedas: *Computer Space* (1971) y *Pong* (1972), ambas de Atari. Las máquinas recreativas japonesas que llegaron luego, Space Invaders (1978) y Pac-Man (1980), son las responsables del éxito de los videojuegos por aquellos tiempos. **Estos juegos no precisaban traducción porque entender sus mecánicas era muy sencillo**. Es más, el poco texto que tenían se convirtió en un icono que aún hoy en día nos dura: **aunque no sepamos inglés, todos sabemos lo que quiere decir *GAME OVER***.

Un primer ejemplo de localización se encuentra en cómo llegó *Pac-Man* a Estados Unidos. En japonés el nombre del personaje se hubiera traducido como *Puck-Man*, pero de haber aparecido ese nombre en las máquinas re-



creativas hubiera resultado tremendamente sencillo vandalizarlas para borrar un poquito la P y que pusiera *Fuck-Man*. Así que lo «tradujeron» como «Pac-Man» y todo el mundo contento.

El cambio de los salones recreativos a los salones a secas provocó una nueva oleada de juegos nuevos y viejos para la consola más vendida antes de la entrada de Nintendo en el mercado: **la Atari 2600**. Fue entonces cuando se empezó con la práctica de traducir los manuales que venían junto con el juego (sobre todo se tradujo del inglés al japonés), **pero el sofware continuaba sin cambiar de idioma**. Un aspecto concreto sobre estas traducciones era que normalmente estaban hechas por amigos o gente que no era profesional.

ETAPA DE CRECIMIENTO (DESDE MEDIADOS DE LOS 80 HASTA MEDIADOS DE LOS 90)

Una vez entrados en la etapa de crecimiento tenemos el apogeo de la NES, cuyos juegos se localizaron para EU debido al éxito que habían tenido en Japón. **Era bastante difícil traducir un juego que ya estaba hecho, y las restricciones tecnológicas de la época no ayudaban al traductor en su labor**. *Super Mario Bros. 3* o *Ninja Gaiden* son ejemplos de juegos que contaron con dos versiones: una japonesa y otra en inglés. Al principio los juegos japoneses no podían utilizar los *kanjis* y tenían que emplear «solamente» 72 caracteres para sus textos, pero con la llegada de SNES y su procesador más potente, cada vez necesitaron menos espacio en los cuadros de texto para representar ideas, lo cual causó problemas en la traducción del japonés a las lenguas europeas, que necesitaban más espacio para expresar las mismas ideas.

ETAPA DE DESARROLLO (DESDE MEDIADOS DE LOS 90 HASTA FINALES DE LOS 90)

A mediados de los 90 las capacidades técnicas de las consolas ya empezaron a permitir que los juegos se localizaran a más idiomas. Sin embargo, seguían existiendo limitaciones técnicas que ponían a prueba la destreza del traductor para ajustar el texto lo mejor posible en los cuadros de texto. PlayStation revolucionó la industria con su mejora en la calidad de sonido gracias al formato CD-ROM. En esta etapa también se empezaron a doblar juegos. **Pero también fue una época oscura que muchos recordaréis por la infame traducción de *Final Fantasy VII***. Lo bueno es que Square aprendió de su gran error y dejó de contratar a terceros para el proceso de localización durante un tiempo.

ETAPA DE MADUREZ (DESDE EL 2000 HASTA EL 2005)

Con la llegada del DVD-ROM las limitaciones técnicas para crear traducciones cada vez se fueron diluyendo más y el uso de cinemáticas se popularizó mucho, con lo cual se profesionalizó aún más la creación de videojuegos. Normalmente se optaba por dejar las voces originales en inglés e incrustar subtítulos en español, pero **en juegos de mayor presupuesto como *Kingdom Hearts II*, se optó por contratar a dobladores profesionales en su versión española**.

ETAPA AVANZADA (2005 HASTA LA ACTUALIDAD)

Actualmente cada generación de consolas ha supuesto un avance en cuanto a capacidades técnicas y esto repercute directamente con el proceso de localización. Los juegos cada vez pueden llegar a ser más grandes y tener más contenido que localizar, incluyendo los textos, el audio y los gráficos.

Muchas empresas han empezado a usar el modelo *simultaneous shipment* o *sim-ship* para **vender sus juegos al mismo tiempo o con días de diferencia en el mercado estadounidense y europeo.** Así que el producto localizado se pone a la venta al mismo tiempo que el original. Esta tendencia no se aplicaba al mercado japonés, ya que por lo general, **los juegos más importantes de compañías japonesas se vendían antes en Japón y luego en el resto del mundo.** Durante los últimos tres años, Nintendo ha sido la pionera en poner a la venta casi al mismo tiempo determinados juegos en todo el mundo incluyendo Japón. Pero por norma general, los japoneses se preocupan primero por su mercado y luego lanzan los juegos primero en Estados Unidos y a continuación en Europa. **Este tipo de modelo repercute de forma importante en la localización, pues tiene que empezar antes de que se termine el juego original.** Mientras que el modelo *sim-ship* se ha convertido en la regla para las compañías europeas y estadounidenses, el hecho de que el juego no esté completo dificulta la localización, y cuanto más complejos son los juegos, más difícil es para los traductores poder llevar a cabo su trabajo sin llegar a ver o probar el juego final.

Cómo podéis ver, el camino hasta llegar a dónde estamos actualmente ha pasado por muchos baches, pero, afortunadamente, **cada vez más empresas ponen menos trabas durante el proceso de localización de sus juegos**. Y no les queda otra, porque muchas veces las versiones localizadas en mercados extranjeros constituyen el 50% de los beneficios.



DEL TERROR ANGUSTIOSO

POR JAVIER BELLO

Dedicamos el retro-reportaje de este mes a repasar la trayectoria de una de las franquicias pioneras en el género denominado como *survival-horror*, y cuya fórmula **ha ido evolucionando a lo largo de los años para abrazar categorías de juego completamente distintas**, dejando de lado la intención de ponernos los pelos de punta y hacer de nosotros un manojo de nervios, a darnos una bolsa de Doritos y bebida energética junto con kilos de munición para que no tuviéramos que soltar el gatillo de nuestras armas en ningún momento.

Por supuesto estoy hablando de la transformación que ha experimentado la serie *Resident Evil*, o *Biohazard* como se conoce en Japón, que comenzó siendo una aventura de terror que bebia mucho de uno de los clásicos que iniciaron el género como *Alone in the Dark* o *Sweet Home*, y como **con el paso de las entregas ese terror quedó en segundo plano**, limitado por entero al ambiente cada vez más copado de disparos y explosiones. ¿Pero cómo llego a tener este cambio tan radical? Para vislumbrar la respuesta demos un paseo por las vias de la memoria.

DOS ETAPAS DIFERENCIADAS

Se podría dividir la franquicia de Resident Evil en dos grandes épocas, **situando a su cuarta entrega numerada en medio de ambas**, pues su éxito influyó sobremanera para que Capcom decidiera cambiar el enfoque de la serie, y adicionalmente, fue el último título en el que estuvo involucrado el creador de la saga Shinji Mikami. Así pues, se podría calificar como primera época al conjunto de títulos clásicos junto con sus secuelas y *spin offs*, y como segunda a los títulos que salieron a posteriori de la cuarta parte, que fueron experimentando un progresivo enfoque hacia la acción.

El juego que lo empezó todo nos proponia la clásica historia de una casa encantada, pero cambiando el misticismo por experimentos científicos yendo terriblemente mal. Tras una serie de desapariciones se enviaba a un equipo de investigación del cual se perdía contacto y un segundo equipo en el que figuraban los personajes principales acudía a averiguar que es lo que había pasado. Inmediatamente son atacados y obligados a refugiarse en la mansión **y aquí es donde empezaba la genialidad**. El juego nos proponia dos protagonistas, y nuestra decisión alteraria nuestra aventura, ya que no solo contaban con ciertas ventajas especificas, sino que los acontecimientos y algunos de los desafios y puzles de la mansión se verían alterados en base a esta decisión.

Lo que se hacía evidente de inmediato era lo vulnerables que éramos. Si decidiamos empezar con Chris tan solo contábamos con

A LA ACCIÓN **PALOMITERA**

un cuchillo y para colmo, en grupo se separa nada más comenzar la historia, por lo que nos veíamos solos y sin recursos en una mansión que sabemos que esconde numerosos peligros. Incluso con las limitaciones técnicas de la época, esto conseguía una enorme inmersión en el juego, siendo conscientes de que **teníamos que proceder con cuidado** pues cualquier desagradable sorpresa podía acabar con nosotros y esto se acrecentaba exponencialmente al descubrir que para guardar la partida teníamos que emplear cintas de máquina de escribir que no solo eran escasas, sino que nos consumían un espacio de nuestro reducido inventario. Nuestra capacidad ofensiva también era muy limitada, por lo que debíamos saber racionar nuestros recursos si queríamos sobrevivir.

Estos tres detalles eran extremadamente importantes para crear tensión, en especial en nuestra primera partida antes de que conociéramos los entresijos de la mansión, y que hacían que en ningún momento nos sintiéramos a salvo. Otro de los grandes contribuyentes a esto era la cámara fija, que siempre se situaba en ángulos pensados para que no pudiéramos ver si había algo que acechaba detrás de la siguiente esquina y resaltar los decorados, muy cuidados en cuanto al detalle y al ambiente de mansión encantada. Y hablando de ambientación, el juego también estaba muy bien trabajado a nivel trasfondístico presentando muchos de sus secretos a través de diversos documentos que íbamos encontrando y que además funcionaban como sistema de pistas para muchos de sus puzles, que eran otro de los componentes de mayor peso en su jugabilidad.

La fórmula establecida en su primer título se convirtió en la base de los siguientes, adaptando el mismo estilo de juego y elementos tales como: **múltiples personajes, inventario y objetos limitados, la cámara fija y un buen montón de sustos**, los denominados *jump scares* en inglés, para mantener ese regusto de película de terror. De hecho, en su tercera entrega fueron un paso más allá introduciendo un antagonista, Némesis, que nos perseguía durante todo el juego reapareciendo para darnos un buen susto de vez en cuando y que solo podríamos derrotar definitivamente al final de la aventura. Dejaba esa sensación del género *Slasher*, con un monstruo invencible que nos pisaba los talones constatemente.

Pero como es habitual, por exitosa que sea su ecuación llega un momento que todo se hace repetitivo y lo cierto es que tras tres entregas numeradas, dos *spin offs*, y un *remake*, los títulos ya no resultaban tan atractivos. Se buscó un aproximamiento dentro del género arcade con *shooters* sobre raíles con la serie *Survivor* y posteriormente en *Umbrella Chronicles*. Sin embargo, volviendo a las entregas numeradas de la franquicia, **todo cambió con la llegada de *Resident Evil 4***.

REINVENTANDO UN CLÁSICO

En muchos aspectos, la cuarta parte de la serie **se convirtió en un juego de lo más influyente**, no solo para *Resident Evil*, sino para otros muchos títulos que estaban por llegar. Su perspectiva en tercera persona con la cámara sobre el hombro del protagonista sentó la base para esto tipo de presentación que otras muchas aventuras emplearían a posteriori y que se ha convertido en uno de los estándares del género. **Otra de las características que cambiaron por completo fue su jugabilidad**. Ahora teníamos que apuntar con precisión nuestros disparos y tener buenos reflejos para los todavía no tan frecuentes *quick time events*, que permitían una representación cinemática de sus momentos más espectaculares sin sacarnos completamente del juego.

El verdadero cambio fue la cámara. Por fin teníamos libertad para moverla a nuestro antojo, lo cual eliminaba uno de los pilares sobre los que se edificaba su tensión. Tampoco escaseaba la munición y los enemigos nos atacaban por hordas. Y pese a que aún tenían bastante presencia, los puzles ya no eran uno de sus principales aspectos. **¿Por qué funcionó tan bien si se separaba tanto de los elementos que habían hecho grande a la franquicia?** Pues porque buscaba precisamente eso, alejarse de la fórmula original y crear la suya propia.

Resident Evil 4 pretendía ser un nuevo comienzo. Para empezar, los puzles en los que tanto basaban su jugabilidad las anteriores entregas, evolucionaron a **puzles combativos**. El número de enemigos a los que nos enfrentábamos creció enormemente pero también lo hicieron las zonas donde les hacíamos frente y que además solían contar con diferentes alturas, por lo que planear tácticamente nuestros movimientos era una necesidad, así como ser certeros con nuestros disparos. El juego también introducía enfrentamientos contra jefes mucho más impactantes que los títulos de antaño, con monstruos de gran tamaño y que podrían haber provocado una enorme suspensión de la incredulidad de no ser porque dicidieron diseñar el juego mezclando el la acción, el terror y la comedia casi a partes iguales.

El título casi parecía una película de James Bond con frases lapidarias cada dos por tres, experimentos científicos fantasiosos y villanos con locura sobreactuada. ¿Cómo podíamos tomarlo en serio pese a la gravedad de algunas situaciones? Era un cóctel perfecto porque sabía que en el fondo pretendía ser gracioso pese a todo el gore y los momentos de tensión. Y justamente eso, fue lo que Capcom no pareció entender de cara a las siguientes entregas.

Aunque es cierto que *Resident Evil* sigue siendo una exitosa franquicia, **fue después de su cuarta parte cuando pareció abandonar definitivamente el *survival horror*** para sus principales entregas.





CUANDO HOLLYWOOD TOMÓ LAS RIENDAS

Resident Evil 5 supuso una nueva transición para la serie. Para el desarrollo del nuevo título, sus creadores **debieron interpretar que lo que más atrajo de la anterior entrega había sido su enfoque en los tiroteos**, y decidieron centrar por completo el título en esa parte, obviando el detallado diseño de niveles y exploración de escenarios de los que gozaba su predecesor. Así, lo que obtuvimos fue un *shooter* cooperativo de lo más lineal, donde la tensión y el terror brillaban por su ausencia y donde los grados de absurdo con su historia y sus enemigos llegaron a nuevas cotas de estupidez que precisamente parecía serlo porque el juego presentaba una historia igual de absurda o más que la vez pasada pero pretendiendo que nos la tomáramos en serio.

Hubo un resquicio de esperanza con *Resident Evil: Revelations*, en lo que parecía un intento de regresar a las raíces de la saga, pero sobretodo, por tratar de dar sentido a su cada vez más complicada historia, cuyo virus cambiaba a cada juego y hacia cosas de lo más ridículas o convenientes para el guión. Tal vez por el efecto nostalgia o por las limitaciones de hacer el juego para un dispositivo portátil, el título se quedo a las puertas de hacer retornar a la franquicia a los aspectos que la habían hecho grande. Lamentablemente, tuvo que llegar *Resident Evil 6* para defenestrar todo eso por la ventana más cercana con explosiones de fondo.

No puedo hablar de la sexta entrega sin mencionar a Michael Bay, pues con franqueza, **parece un sueño húmedo del notorio director en como sería para el la película de zombis perfecta**. Hagamos la lista: montón de personajes con nulo desarrollo. Explosiones. Historia y narrativa todavía más ridículas. Explosiones. Secuencias de acción cargadas de clichés. Explosiones. Jugabilidad todavía más lineal presentada como shooter pasillero a más no poder. Explosiones. Jefes finales tan ridículos que parecen sacados de una peli de serie B. Explosiones aún más grandes.

La ilusión de hacer retornar la saga a sus raíces terminó con su sexta entrega ya que quedó patente que esta es definitivamente **la nueva dirección que quieren tomar con la saga, la de ser un *blockbuster* palomitero** cargado de acción y explosiones. Tampoco podemos culparles. Este tipo de títulos siempre son exitosos para el gran público y no piden implicación alguna en la historia de la franquicia, tan solo darle a *start* y empezar a reventar cosas.

Resident Evil es una franquicia de muy larga duración que de hecho cumple su segunda década este año y celebra su aniversario con un *shooter* competitivo entre los operativos de la corporación Umbrella. Sin planes a la vista para una nueva entrega numerada que tenga que ver con el género *survival horror* con el que cautivó a toda una generación, más vale que nos acostumbremos de una vez a la idea de que **Capcom ha pasado página con el terror ante el atractivo monetario de la acción descerebrada**.

DREAMCAST

LA ÚLTIMA PESADILLA DE SEGA

POR OMAR MORENO

Quienes vivieran la época dorada de Sega la recordarán con mucha nostalgia, horas al lado de las diferentes consolas que sacó la compañía en este periodo. Sin embargo Dreamcast, su última consola, **dejo huérfanos a todos sus fans**. Su historia está llena de obstáculos y trabas incluso antes de salir al mercado.

El nacimiento de Dreamcast estuvo marcado por el fracaso en ventas de Sega Saturn. Mientras que en Japón vendía bien, en Occidente no ocurría lo mismo. La aparición de Sony con PlayStation y la presencia de Nintendo con N64 habían intensificado la guerra entre consolas y dividido a los jugadores, De este modo, la primera consola de Sony fue la más exitosa.

En el E3 de 1997, Bernie Stolar, presidente de **Sega América, dejaba claro que el futuro de la compañía no pasaba por Saturn**. Así, certificaba la defunción de la consola y el inicio de la creación de una nueva máquina para evitar perder más terreno frente a los competidores.

La creación de Dreamcast vino con polémica desde el principio. Por un lado, Shōichirō Irimajiri tomó la controvertida decisión de contratar a Tatsuo Yamamoto de IBM para realizar el diseño de la próxima consola de Sega bajo el nombre de *Black Belt*. El prototipo usaba un procesador Hitachi SH4 acompañado con un procesador gráfico 3dfx Voodoo 2. La divisón japonesa no vio con muy buenos ojos este movimiento y decidió crear su propio prototipo bajo la dirección de Hideki Sato con el nombre de *White Belt*. Este prototipo también usaría un procesador Hitachi pero iría acompañado con un procesador gráfico PowerVR.

La decisión de elegir un prototipo u otro la dejó en bandeja 3dfx. Con su salida a bolsa la empresa filtró con todo lujo de detalles las especificaciones técnicas con las que contaba el prototipo de *Black Belt*. Por lo que el prototipo japonés fue el que siguió adelante y vio la luz,. A continuación ,cambió su nombre en clave a **Katana**.

Pero este no es el único escollo al que se enfrentó Sega. **Los desarrolladores no se mostraron muy entusiasmados con el cambio**, sobre todo las compañías japonesas. Saturn estaba vendiendo muy bien en territorio nipón, por lo que no veían con buenos ojos este movimiento por lo que retiraron su apoyo a la futura nueva consola de Sega. Aunque no todas las desarrolladoras japonesas le dieron la espalda, Capcom fue una gran valedora de la nueva plataforma, y Konami también, aunque en menor grado. Sin embargo, no solo las desarrolladoras japonesas dieron la espalda a Sega. Electronic Arts, el gran peso pesado de la época, renegó de Dreamcast desde el principio.

Aunque fue un varapalo importante, el catálogo de Dreamcast supo reponerse y contó con títulos muy interesantes. En el género de lucha —***Marvel vs Capcom 1*** y ***2***, ***Street Fighter III***, ***King of Fighters*** o ***Soul Calibur***—, sin descuidar **grandes juegos que supusieron una revolución como** ***Jet Set Radio*** —el primer juego en utilizar *cel shading*— **o el mítico** ***Shenmue***, por mencionar unos pocos de los grandes juegos que tuvo.

Si los inicios de Dreamcast antes de que viera la luz fueron convulsos, no menos lo fueron sus años de existencia entre nosotros. A pesar de ser una adelantada a su tiempo —fue la primera en tener un módem incorporado para jugar *online*, a diferencia del resto de consolas que se servían de un periférico para realizar estas funciones, y la primera en alcanzar los famosos 128 bits— pronto cayó en picado.

La consola llegó escalonadamente al público: primero a Japón el 27 de noviembre de 1998 y casi un año después, en septiembre de 1999 a Estados Unidos. Un mes después se lanzaría en Europa.

La consola alcanzó unas buenas ventas en Japón y logró llegar a las 300.000 unidades en poco más de un mes. Pero las ventas se enfriaron rápidamente. Tan pronto como llegó el éxito se fue. La consola tuvo algún punto álgido en ventas con esporádicos grandes lanzamientos, pero poco más. Lo mismo ocurrió en Estados Unidos. **El lanzamiento de Dreamcast logró agotar las existencias de la consola** y alcanzó la cifra del millón de unidades vendidas en



tan solo dos meses. Consiguió facturar la friolera de 98.4 millones de dólares. Todo un récord en aquel entonces. Pero esta euforia inicial acabo diluyéndose también.

Gran parte de escaso interés tras los primeros meses de su lanzamiento lo tuvo Sony y el anuncio de PlayStation 2. Tras la salida de Dreamcast en Japón, Sony movió ficha y anunció su nueva consola antes de que la de Sega llegase a Occidente. El anuncio de la nueva plataforma fue lo bastante contundente para desviar la atención que había generado Dreamcast. Con unas caracteristicas inferiores, con un marketing más potente y con el uso de un lector de DVD frente al GD-ROM de Dreamcast, **Sony fue capaz de ganarle la partida a Sega antes si quiera de tener consola**. Los compradores prefirieron esperar un tiempo para hacerse con la nueva PlayStation 2.

Pero esas malas ventas no se traducían en pocos ingresos, sino en una gran pérdida de dinero. **Dreamcast fue la primera consola en usar el modelo de negocio basado en perder dinero con la consola y recuperarlo con las ventas de juegos**. Una estrategia que actualmente está más que establecida pero que en su momento fue todo un riesgo para Sega. Si las ventas no iban a ayudar a recuperar lo invertido, menos lo iba a hacer la aparición de la temida piratería.

A mediados del año 2000 se logró piratear la consola de Sega, sin necesidad de modificaciones y de una forma bastante sencilla. Únicamente hacía falta usar un CD cargador que al poco fue integrado directamente en las copias, sin necesidad de que el usuario se complicase para realizar este proceso.

En marzo de 2001 Sega dejaba de producir Dreamcast, sin ninguna sucesora a la vista. Pasó, de este modo, a reestructurarse y centrarse en la creación de software de forma exclusiva.

La historia de Dreamcast nos muestra que tener la mejor consola no es garantía de éxito. El gusto de los consumidores, las maniobras de la competencia y la piratería acabaron por destruir a una consola que el tiempo ha sabido colocar en el lugar que se merece.



POKÉMON VS YO-KAI WATCH

POR DANIEL ROJO

El fenómeno nipón **Yo-Kai Watch** ha llegado finalmente a territorio europeo. Quienes conozcan este juego lo asociarán inmediatamente con **Pokémon**. Aparentemente tiene sentido, pues ambos son juegos de rol en los que hacemos combatir criaturas, y sin duda de esto *Pikachu* y compañía saben bastante... Por tanto, y dado que todos hacemos de forma subconsciente un análisis comparativo con el mastodóntico título de Game Freak, no me andaré con rodeos. Vamos a poner encima de la mesa, punto por punto, los lugares de confluencia y discordancia entre ambos títulos.

UNIVERSO *(Trascendencia vs. Cotidianidad)*

Antes de empezar la partida en ***Yo-Kai Watch***, me esperaba un mundo enorme cargado de zonas a explorar y distintas criaturas por encontrar. Efectivamente, esto es lo que **Pokémon** ha hecho desde su primera generación, y es una de las cosas que más ha atraído siempre a los jugadores. Sin embargo, el mapeado que nos presenta el juego de *Level-5* abarca tan solo una ciudad. Una, eso sí, **repleta de vida** y de interés.

Esta diferencia de limitación geográfica es una declaración de intenciones acerca de la trascendencia de su aventura. Mientras que **Pokémon** trata periplos que afectan a toda una región (en ocasiones, al mundo entero), ***Yo-Kai Watch*** se limita a hablar de los problemas habituales que suceden en una modesta ciudad. Por ejemplo, que el *Equipo Magma* quiera secar los océanos en la tercera generación de **Pokémon** es un conflicto de relevancia universal. Quizás no lo es tanto que en el colegio de una pequeña ciudad haya ruidos extraños en la última planta. Esa es la diferencia.

Esto no es un problema para ***Yo-Kai Watch*,** especialmente considerando el público objetivo de la obra: un niño japonés normal de una ciudad normal. Parte del universo que confecciona este juego nos es ajeno, pues presenta un marcado carácter nipón, cargado de pequeños detalles *(como el de dejar las zapatillas en la entrada de cualquier hogar)*. Desde luego, ***Pokémon*** también nació en la Tierra del Sol Naciente y se nota en sus entregas, pero no por ello hace de su ambientación oriental el eje vertebrador de la aventura.

MENSAJE *(Vínculos vs. Educación)*

Como consecuencia inmediata de sus distintas aspiraciones, los temas que cada juego trata son muy distintos. ***Pokémon*** habla de los lazos que creamos con otros seres vivos o lugares, y de cómo la amistad, la lealtad y el amor siempre es la elección adecuada. Basta fijarse en el rival. *Gary Oak*, por ejemplo, es un entrenador muy poderoso que no duda en pisotear al que tenga en frente con tal de conseguir sus metas. El hecho de que nosotros consigamos imponernos a él, incluso cuando se alza campeón de la Liga denota su error, y ensalza la idea de que la verdadera fuerza reside en los lazos que nosotros creamos con nuestros **Pokémon**.

Nada de esto tiene cabida en ***Yo-Kai Watch*** que, al igual que limita sus fronteras físicas, también lo hace con los temas de los que trata. La obra está concebida para educar a los jugadores en aspectos muchísimo más inmediatos, como cruzar el semáforo







en verde (si lo hacemos varias veces mal, nos aparecerá un Yo-Kai poderosísimo que nos matará de un par de golpes) o adquirir interés por la cultura (con pequeños detalles como decirnos que, si vamos mucho al museo y somos gente con conocimientos, ligaremos más).

Incluso las misiones secundarias, se basan en ayudar desinteresadamente a la gente, y se nos premia por tener una actitud cívica y servicial con nuestros vecinos. Mientras que en **Pokémon** se tienen varios objetivos fijos a largo plazo (ser el mejor entrenador, capturarlos a todos…), aquí se busca disfrutar del día a día y hacer grandes aventuras de las mayores nimiedades. En realidad, son dos caras de la misma moneda en la cabeza de un niño: los sueños grandilocuentes y el disfrute hasta en la actividad más cotidiana. **Ambos mensajes son fundamentales.**

CRIATURAS *(Subordinados vs. Iguales)*

Es innegable que la relación que existe entre los entrenadores y los Pokémon es paternalista, absolutamente verticalizada. No es una conexión entre iguales, pues en todo momento es el jugador el que ordena a sus subordinados qué acciones ejecutar. Esta relación también se ve reflejada en la propia captura, pues utilizar *Poké Balls* no deja de ser **un ejercicio de sometimiento** al que el Pokémon en cuestión acabará sucumbiendo. Y es normal que lo haga, puesto que seguramente hayamos dejado su vitalidad bajo mínimos, además de paralizarlo, dormirlo… Todo sea por aumentar el ratio de captura.

Los *Yo-Kai* no funcionan así. **Su ayuda tienes que ganártela**, y en ningún momento puedes forzarles. La única manera de aumentar la probabilidad de que la criatura se interese por nosotros (y no al revés) es dándole de comer aquello que más le gusta, confiando así en que crean que merece la pena hacerse amigo nuestro, para que así en un futuro nos devuelvan el favor luchando de nuestro lado. La relación entre el jugador y los *Yo-Kai* es horizontal, entre iguales. Otra diferencia clave, consecuencia directa de lo anteriormente expuesto, es que **Yo-Kai Watch** no se obsesiona con la idea de conseguir la amistad de todos los *Yo-Kai* porque, de algún modo, eso los instrumentalizaría y nos haría verlos como figuras limitadas que exponer en nuestra estantería, que es precisamente lo que Pokémon sugiere, acabando por desalmar a sus propias criaturas.



Como apunte final, es importante aclarar que los *Yo-Kai* tienen una justificación en la cultura japonesa. Ellos son los causantes de espiritar a las personas y producirles diversos efectos (si se te ha olvidado algo importante es porque Komemo pasaba por allí; si te entran ganas locas de ir al baño es causa de la cercanía de Inquielifante…). Son criaturas que siempre están ahí, aunque la gente corriente no pueda verlas.

MECÁNICAS *(Estrategia vs. Consejero)*

La diferencia más visible entre los dos títulos es el contraste mecánico en sus batallas. Resumiendo, podríamos decir que ***Pokémon*** ofrece batallas por turnos y ***Yo-Kai Watch*** no. Pero la diferencia es mucho más profunda, y echa raíces sobre la concepción de las criaturas. Los *Pokémon* están a nuestra disposición, y acatarán órdenes sin rechistar. Sin embargo, esta forma de pelear no sería propia del universo de los *Yo-Kai*, que permanecen como criaturas libres aun después de hacerse amigos nuestros. Por tanto, actúan por su propia cuenta (atacan, vaguean y espiritan a su antojo).

El jugador puede tratar de poner orden en este caos **sugiriéndoles ciertas acciones** y atendiendo a la personalidad del Yo-Kai, la cual podemos modificar con ciertos objetos. Dicha personalidad será la que varíe sus probabilidades de acción. No deja de ser algo siniestro y chirriante el hecho de poder modificar a placer la personalidad de los Yo-Kai… Al final es una forma más de objetizar a criaturas llenas de vida, pero en ningún caso el efecto es tan exagerado como en Pokémon.

Al César lo que es del César. Aunque el sistema de combate de *Yo-Kai Watch* es divertido, no alcanza el mimo con el que se ha concebido el de *Pokémon*. Es normal, pues la franquicia de *Game Freak* está pensada en última instancia para el juego competitivo. El jugador de **Pokémon** interpreta a un estratega que tiene todo bajo control. El de ***Yo-Kai Watch***, a un consejero al que no hacen mucho caso.

CONCLUSIÓN *(Una comparación forzada)*

Pokémon y ***Yo-Kai Watch*** pertenecen a un mismo género, desde luego, pero toda similitud empieza y termina precisamente ahí, aunque nos haya llegado una información distinta y errática, empeñada en mezclar cosas inmiscibles. Por esto mismo tengo la sensación de que la comparación sistemática que hacemos entre ambos títulos es fruto de una premeditación absoluta de los propios desarrolladores, que han sabido utilizar la publicidad para jugar con las expectativas del consumidor y luego sorprenderle porque, vaya, ***Yo-Kai Watch* no es el nuevo Pokémon**, sino que ofrece una experiencia de lo más original.



E3 2016

HACIA UN NUEVO MODELO DE NEGOCIO

POR BORJA RUETE

Con PlayStation 3 y Xbox 360 se inició **un cambio de rumbo sin vuelta atrás**. Los tiempos de introducir el disco y jugar se han tornado caducos, reminiscencias de un pasado diferente. Las plataformas, antaño cerradas, han dado paso a un tipo de consola que se acerca estructuralmente a lo que hoy conocemos como el PC.

Y aquí estamos ahora, a las puertas de un nuevo E3. Como suele ocurrir todos los años, la humareda de **rumores sobrevuela retorciéndose cual sierpe**, filtrándose por titulares y noticias, ensortijándose por foros de Internet y redes sociales. No en vano, prácticamente se puede palpar la sensación, casi etérea, de que estamos a las puertas de **un hecho trascendental**; de un algo que modificará por completo la industria del videojuego tal y como la conocemos. Los Ángeles regresa como escenario; el E3 2016, como evento destinado a disipar el humo. Tras la cortina vaporosa se esconde una posible nueva consola que no es nueva del todo, sino una versión más potente: **una PlayStation 4 remozada**.

SONY: ENTRE LA REALIDAD VIRTUAL Y LAS 4K

Silencio sepulcral. Así ha reaccionado Sony ante la marabunta incesante de rumores que han surgido en las últimas semanas. A diferencia de los chismorreos poco creíbles que aparecen habitualmente en los foros, **todo parece indicar que en esta ocasión las malas lenguas no se equivocan**: Sony trabaja en un nuevo modelo de PlayStation 4. Más allá de constatar su existencia, se han publicado todo tipo de noticias difícilmente contrastables, y a veces contradictorias.

Creo que la decisión de comercializar una nueva PlayStation 4 obedece a diversos objetivos: por un lado, pretenden acercarse a la estrategia que utilizan compañías como Apple o Samsung en el terreno de los smartphones; rediseñar un producto o renovarlo crea una necesidad en el consumidor, pero en contraposición, se corre el riesgo de enfadar a los clientes que compraron la consola con anterioridad. Por otro lado, **no es ningún secreto que la realidad virtual exige potencia** para funcionar de manera óptima, y quizá la consola de Sony se quede un poco coja en ese aspecto. Asimismo, la compañía japonesa produce televisiones 4K, por lo que no resultaría chocante que quisiera potenciar esa parte del negocio con una plataforma capaz de reproducir contenido multimedia en esa resolución.

La conferencia de Sony en el E3 puede erigirse como el lugar perfecto para la puesta de largo de la nueva máquina, pero será necesaria una campaña de comunicación bien hilvanada y muy clara, **sin medias tintas**. Va a ser complicado convencer a los que confiaron desde el principio en PlayStation 4, ya no de que pasen por caja otra vez, sino de que no recelen de la marca en el futuro.

Con respecto a los juegos, ha llegado el turno de la nueva producción de Santa Monica Studio. Todos los rumores apuntan al retorno de *God of War* como reinicio. De ser ciertos, el mundo grecolatino será sustituido por la gélida ambientación nórdica de los vikingos: **un marco perfecto para narrar las cruentas batallas,** los sangrientos cercenamientos y las desmembraciones que caracterizan a la franquicia. Además, tampoco debería faltar *The Last Guardian.* La obra de Fumito Ueda lleva demasiado tiempo en el limbo y necesita despejar dudas de inmediato. Es poco probable que veamos algo nuevo de Naughty Dog; si cabe, algún detalle sobre el DLC de *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*. ¿***The Last of Us 2***? Quién sabe.

NINTENDO: UN FUTURO LLENO DE INTERROGANTES

«Sólo sé que no sé nada», dijo Sócrates. O casi nada, digo yo. Así es Nintendo: **secretismo puro y duro**. El misterio de NX no se va a resolver en el E3. De hecho, la consola ni siquiera va a estar presente allí. O eso aseguran ellos. El presidente de la compañía de Kioto, Tatsumi Kimishima, ha afirmado que van a centrar todos sus esfuerzos en enseñar el *Zelda* de Wii U. El título **se ha retrasado por enésima vez** y llegará al mercado en 2017, junto con la versión de NX. Queda en el tintero el *Paper Mario* de Wii U y poquito más.

La versión oficial es que sólo *The Legend of Zelda* va ser jugable durante la feria, pero es muy extraño que Nintendo disponga de varios estands si van a mostrar un único título. No tiene sentido. Seguramente tengan alguna cosa más en las sombras, sobre todo de 3DS. ¿Acaso se van a olvidar de *Pokémon Sol* y *Luna*?

MICROSOFT: EL DILEMA DE XBOX ONE

Las ventas de la consola **no marchan todo lo bien que a Microsoft le gustaría.** Los planes de la gigante de Redmond pasan ahora por la integración de Xbox One en el flamante ecosistema que ha construido con Windows 10. Fruto de esta estrategia, Xbox One compartirá casi todos sus lanzamientos con la tienda de Windows 10 de PC, que no de Steam. De *Gears of War 4* y *Halo* todavía no se ha confirmado nada, pero hay posibilidades reales de que los veamos en compatibles en un futuro no muy lejano.

Que Microsoft conoce los planes de Sony está fuera de dudas. Ahora, lo que no sabemos es **cómo va a reaccionar**: ¿producirá nuevas máquinas? ¿Se mantendrá a la expectativa? Hace unas semanas leía en algún medio que la empresa había registrado **dos nuevos modelos de Xbox One** en Estados Unidos. Las incógnitas que rodean a este movimiento son muchas, pero no habría que descartar un simple modelo slim sin mayores pretensiones.

Xbox One necesita juegos propios que la ayuden a encarar la batalla contra sus competidores. Tengo sana curiosidad por saber más sobre el juego de piratas que prepara Rareware, sin duda un soplo de aire fresco dentro de una industria llena de secuelas y refritos. Es el momento también de que Hideki Kamiya se suba al escenario con Scalebound. Demasiado tiempo ausente.

LAS *THIRDS* Y EL FUTURO DEL E3

Electronic Arts no asistirá al E3. En su lugar, la compañía canadiense tiene planificado **un evento propio** y alternativo que servirá como alfombra roja para la presentación de sus proyectos. La feria se queda, por tanto, sin el apoyo de una de las empresas más importantes del sector, aunque el resto de *third parties* continuarán como hasta ahora.

Que la feria va a sentir la pérdida de Electronic Arts es obvio. Pero el E3 funciona porque concentra a **un número enorme de empresas en un mismo espacio**. De alguna manera, la propia Electronic Arts va a aprovecharse de esta situación para que su evento — EA Play—funcione como es debido. Es posible que otras sigan una estrategia similar en el futuro, pero una vez que se pierda ese núcleo de reunión, ese punto de encuentro entre empresas, desarrolladores, jugadores y prensa, los eventos aislados se difuminarán.

Estamos, ante todo, ante una edición apasionante. Para bien o para mal se acerca un cambio en el modelo de negocio. Un intento, al menos. Con una PlayStation 4 más potente, Sony recoge el testigo de Nintendo y su New 3DS para abrazar una estrategia que quizá se asemeje a la de los teléfonos móviles. Todo eso y mucho más podría desvelarse en el E3. ***¿Sientes ya la expectación?***



SHOOTERS

¿RECIBIMOS DEMASIADOS CADA AÑO?

POR ADRIÁN DÍAZ

Si hacemos una vista general de la industria y de lo que nos espera este 2016, nos encontramos una cosa muy obvia: **estamos recibiendo demasiados juegos de disparos en primera persona.**

El género *first person shooter* siempre ha sido un estilo fácil de convencer, **directo y relativamente sencillo de producir.** Sin embargo, una vez que tienes un cierto recorrido de titulos de ese tipo de juego, es más difícil convencerte e impresionarte con uno de ellos. Si echamos un vistazo una década atrás, nos colocamos en el verdadero auge de los juegos de disparos en primera persona. Una pauta que estableció **Valve** en 2005, mostrando al mundo como hacer un *shooter* digno de los estándares de la época con ***Half Life 2*** y que muchos estudios de desarrollo intentaron adaptar para asegurar su éxito. La mayoría de jugadores están contentos con la oferta que ofrecía el mercado: teníamos un *Call of Duty 2* con una gran campaña y un magnífico diseño del multijugador que superaba con creces a su anterior entrega, un *Battlefield 2* que cambiaba radicalmente su ambientación respecto a *Battlefield 1942* para intentar dar ese soplo de aire fresco y alternativo, o *Counter Strike: Source* que cogía el relevo del mítico *Counter Strike 1.6* y que, por inercia, consiguió reunir una gran cantidad de jugadores. A este mismo elenco de *shooters* enfocados al online, podíamos añadir otros títulos como *Day of Defeat: Source*, *SWAT 4* o *Quake 4*, mientras que a los centrados en tener una campaña con una historia decente contaríamos de *F.E.A.R*, los últimos *Medal of Honor* de PlayStation 2 o el excelente *B.L.A.C.K.*, considerada **una tardía joya oculta** de esta misma consola mencionada en esta frase.

Si miráramos simplemente un año más cerca, en 2007, empezaríamos a encontrar los títulos que sirvieron de **pistoletazo de salida** para series como *Bioshock*, *Portal* o *Crysis,* o bien nos chocaríamos con entregas que catapultaron a franquicias ya consolidadas como *Call of Duty 4: Modern Warfare*, que pasaría a ser uno de los reyes del multijugador de antaño, *Unreal Tournament 3* o *Halo 3*, que nos daba la bienvenida a una recién llegada Xbox 360. El cambio de generación era real: **el multijugador empezaba a ser algo accesible para todo el mundo** y el salto técnico era notable. Los nuevos juegos arriesgaban en sus temáticas, y recibíamos juegos **con renovadas historias y mecánicas** como *TimeShift, S.T.A.L.K.E.R Shadow of Chernobyl* o *The Darkness,* además de las nuevas sagas mencionadas anteriormente.

A partir de aquí empezó a crearse **cierto círculo vicioso** con un final que todos preveíamos desde hace años. Las nuevas sagas prometían y nos dejaban con ganas de más, mientras que las ya más que asentadas, que habían llegado a su máximo esplendor con sus últimas entregas, también repetían lanzamiento. No es de extrañar que, desde 2008, entráramos en plena fase de **anualización de los *first person shooter* casi por obligación.**

El público solo se centraba en hacerse con la nueva entrega de esa saga de juegos que tanto le convenció un par de años

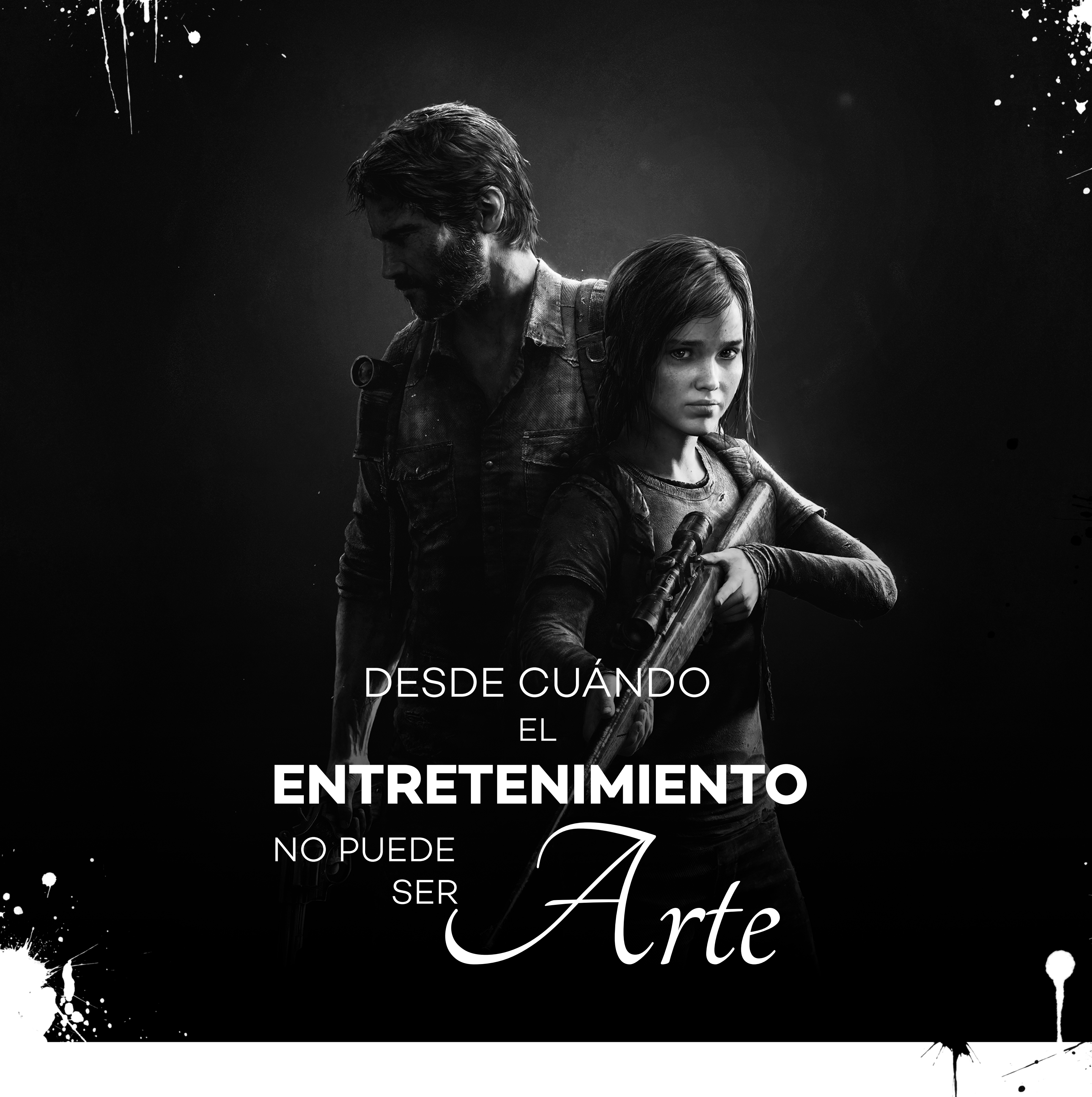
atrás. Recibíamos *Call of Duty: World at War*, y volvimos de nuevo a la Segunda Guerra Mundial, *Battlefield: Bad Company* con un estilo de juego reducido respecto a *Battlefield 2* y *Killzone 2* como exclusivo de PS3. También recibíamos *Far Cry 2*, *Crysis: Warhead*, *Brothers in Arms: Hell's Highway* y *Rainbow Six: Vegas 2*. Todas ellas continuaciones de franquicias que **no consiguieron igualar la calidad de ediciones anteriores**. Juegos encubiertos como *Haze*, *Turok*, *Turning Point: Fall of Liberty* o *Legendary* fueron desastres absolutos con formas totalmente erróneas de cómo llevar a cabo un juego de disparos en primera persona, y solo dos títulos destacaron por encima de la media durante ese año: *Fallout 3*, gracias a sus elementos RPG, y *Left 4 Dead*.

Cada año que pasaba se traducía en mayoría de nuevos lanzamientos de sagas ya vistas el año anterior, con **un ratio pobre de creación de nuevos títulos** que llevaran al género *shooter* a reciclarse y vivir una nueva vida. El añadido de Steam y del juego en ordenador como plataforma principal, la aparición de los *free-to-play* y los nuevos motores gráficos más que rodados para hacer nuevos juegos, la variedad se incrementaba a medida que pasaba el tiempo. Sin embargo, el crecimiento en posibilidades **no implicaba crecimiento en calidad.** Ya todo era cuestión de ventas y números: si había que **copiar y pegar** el mismo juego del año pasado, se hacía – los más que claros ejemplos de *Call of Duty* y *Battlefield* -. Si el juego era un *free-to-play* disponible para todo el mundo, el avance dentro del mismo se centraba en pagar por todo y convertirse en un *pay-to-win* – como *Blacklight Retribution* en su fase temprana, o Combat Arms-. Cada vez el concepto contenido descargable estaba más presente: los *shooters* ya no salían completos. Todo por nuestra culpa, ya que acabábamos pasando por caja. Las gallinas de los huevos de oro estaban a la orden del día.

Echando un vistazo a nuestro año actual, tenemos el siguiente panorama: anunciado *Call of Duty: Infinite Warfare*, el quinto *Battlefield* y el segundo *Titanfall*. Con *Battlefield 1* apostando por recorrer de nuevo la historia, *Call Of Duty* vuelve a optar por el estilo futurista mientras que *Titanfall* sigue su senda natural, también basada en una época más avanzada. *Halo 5* que, aunque hace ya más de medio año que salió y solo para Xbox One, se sigue ampliando parche tras parche y refrescando su vida útil. Por otro lado, la vuelta de *DOOM* intenta hacerse un hueco entre los «grandes», y en otra liga se pelean las apuestas de Gearbox y Blizzard, como son *Battleborn* y *Overwatch*. Mientras que el primero solo conseguirá captar la atención de aquellos jugadores más adictos a juegos como *Team Fortress 2*, el segundo **acabará llevando una gran masa de jugadores** a sus filas solo por tratarse de un juego de Blizzard. Un escalón por debajo quedan otros *shooters* más dedicados a su campaña como *Homefront: The Revolution* o *Deus Ex: Mankind Divided*, y a la espera quedan promesas como *LawBreakers* o de cómo progrese el nuevo *Unreal Tournament*. Si contamos cuantos tenemos para elegir, podríamos hablar perfectamente de alrededor de unos diez *shooters* de los cuales más de la mitad están enfocados exclusivamente al multijugador.

¿Y hay algún problema en eso? **En realidad sí.** Mientras que muchos se harán con el nuevo *Call of Duty* por la remasterización del primer *Modern Warfare*, otros optarán por volver atrás con el nuevo *Battlefield*, y los satisfechos con la estabilidad del primer *Titanfall* irán directos a por su segunda entrega. *Halo 5* seguirá reinando en Xbox One al menos hasta que salga *Gears of War 4*, mientras que *DOOM* no calará entre el público de PC, y mucho menos el de consola que irá a por las alternativas ya dichas.

En PC gran parte migrará a *Overwatch*, mientras el resto de la comunidad irá dando varias oportunidades a las versiones de pruebas de juegos por salir, u optarán por quedarse en juegos como *Counter Strike: Global Offensive* u otros juegos F2P que han recibido un lavado de cara, como *PlanetSide 2*. Pero por otro lado, otra gran porción se quedará indecisa, **harta de tanto juego futurista, repetitivo y con tan poca vida útil**, que solo ve una vía clara y es basarse en aquel año 2005 que nos otorgó grandes gemas en forma de juegos de disparos en primera persona, y que no está dispuesta a aceptar un juego de una calidad técnica pobre, ni dividido por mil DLC ni con ausencia de mecánicas y características que supongan un paso atrás a lo ya visto hace diez años. Otro año será, para todos ellos. **O mejor dicho, para todos nosotros.**



DESDE CUÁNDO EL ENTRETENIMIENTO NO PUEDE SER *Arte*

POR LAURA LUNA

• • •

Cada vez que alguien se toma los videojuegos en serio, bien sea porque decide hacer un análisis desde un punto de vista sociológico, desde el punto de vista de género o se dispone a analizar el proceso de creación de los mismos, surge, a colación, un debate interminable que llevo presenciando desde mi primera partida a Alex Kidd

¿Los juegos son arte o entretenimiento?

• • •

La sola disyuntiva me resulta limitadora, como si una categoría excluyera a la otra automáticamente. Como si el arte sólo pudiera ser solemne y serio, apto para intelectuales que consideran la diversión un pecado frívolo; y como si el entretenimiento sólo pudiera ser vulgar y sin valor estético.

A la hora de valorar si una disciplina es arte o no, cada cual parte de una definición distinta de lo que es arte. Si bien existe la definición objetiva del arte como **vehículo de comunicación para expresar una emoción o idea mediante la creatividad y acorde a unos valores estéticos,** hay quien añade connotaciones a este concepto, como reducirlo únicamente a las obras de calidad excepcional (que suele ser determinada por el gusto de quien aplica dicha connotación) o guardar esta etiqueta si la obra en cuestión no tiene ánimo de lucro. Ambas connotaciones me resultan problemáticas. En primer lugar, que una obra no te guste no significa que sea mala, ni que cumpla unas funciones estéticas y de comunicación; en segundo lugar, al afirmar que el arte no puede ser jamás remunerado se está negando, implícitamente, que el arte sea (o pueda ser) una profesión.

Generalmente, **quienes afirman que el arte no debe ser compensado económicamente tienen una idea de que el trabajo sólo es sacrificio donde no hay lugar para el placer, y que sólo puede estar sujeto a un horario fijo; lo único que merece compensación en billetes es el sufrimiento, cuando lo que se paga es el tiempo y fuerza de trabajo invertidos en una tarea**. Este tipo de gente suele ser quien acusa (tal y como he vivido en primera persona a veces) a quienes trabajan en la industria de que lo suyo no es un trabajo, con el pretexto de que "si estás todo el día jugando, lo tuyo no puede ser un trabajo". Esta frase conlleva una gran carga de prejuicios sobre lo que es trabajar y también sobre el proceso de creación de un videojuego, que pocas veces es jugar con intención de disfrutar de una partida.

En cuanto al entretenimiento, limitarlo sólo a lo superficial desprecia varias disciplinas (cine, literatura, teatro) cuya función es el ocio y que pueden producir un placer estético más profundo, provocar emociones y remover mentes; si bien hay novelas, películas y series que se limitan a ser una distracción sin mayores intenciones («palomiteras», las llaman). **Lo mismo sucede con los videojuegos.**

Tras un videojuego hay una gran labor. O más bien, grandes labores. En sí, cada juego se compone de varias obras de arte que se conjugan para formar otra mayor. Desde el escritor que diseña la historia, pasando por el artista gráfico que elabora los personajes y el que crea cada detalle de cada escenario, por no mencionar al que compone la banda sonora y al programador que se encarga de que todo funcione y que las partidas tengan sentido, incluso corregir esos fallos que le señalan los *testers*. Y esto es resumir mucho el proceso.

Por supuesto, hay juegos que no buscan comunicar o causar una emoción, que sencillamente quieren ser adictivos y cumplir su función de entretenimiento. Y hay otros juegos que sí aspiran a crear emociones, a ser algo más que un producto de consumo, marcar al jugador; acariciar, retorcer y golpear su corazón; que desean alcanzar la belleza en cada detalle del diseño, que desean ser una historia cuya narrativa tenga fuerza, que te invita a ser parte de su planteamiento, nudo y desenlace. A más de dos nos viene a la cabeza un *Shadow of the Colossus,* un *The Last of Us* o un *Bioshock Infinite,* entre muchos más títulos.

Y aún así, detrás de cada videojuego —incluso un simple Lifeline, cuyos gráficos no son más que texto— hay una elaboración compleja que requiere de profesionales con talento, pasión y dedicación para traernos a nuestras consolas obras con las que pasar el rato, obras de las que enamorarnos de por vida y obras que nos dejan destrozados nada más dejar el mando sobre la mesa. **Sólo por ello, el trabajo que hay detrás de cada juego merece reconocimiento y respeto, aunque su única función sea amenizar el trayecto en metro.**



NO SIGAMOS LLAMÁN- DOLO **ARTE.**

POR JUAN TEJERINA

Suena bien, ¿verdad? Los videojuegos son arte. Es curioso y anecdótico. No suena igual decir que tienes una colección de juegos; que una colección de arte. No es lo mismo decir que eres un apasionado del ocio; que serlo del arte.

Pero... ¿por qué?

A lo largo de mi carrera como «viciao», he vivido y visto muchas situaciones. La generación de los 80 estuvimos presentes en el nacimiento de todo este mogollón que se ha montado después. En aquellos días no éramos «gamers», ni tampoco «jugones»: éramos unos **viciaos**. Y no había ningún problema en ello. No había connotaciones negativas, y si las había, no se le daba importancia: **eran sólo palabras**. Había **un orgullo** en ser «un viciao». Y junto a tus amigos, no había viernes en el que no se acabase en casa de alguno para «echar unos vicios»; para tortura de la santa madre que tuviese que aguantarnos —y alimentarnos— toda la tarde.

Con el tiempo he ido viendo cómo todo se distorsiona en una dirección en la que pretendemos, sin saber muy bien por qué, *magnificar* nuestras aficiones. Hoy por hoy «viciao» suena muy feo, pero un término anglosajón suena mucho mejor. «Gamer» suena guay. Casi tan guay como decir que «los videojuegos son arte». Ser un amante del arte es genial, tiene un toque intelectual irresistible. A todos nos gusta sentirnos *de intelecto cultivado*.

Sin embargo, un servidor acostumbra a nadar en las aguas del **pragmatismo** y no es muy proclive a elevar a categorías superiores ninguna de sus aficiones. El que escribe estas líneas prefiere llamar a las cosas por su nombre, porque podemos caer en errores que tienen repercusiones muy negativas. Aunque no las veamos.

El arte es un concepto muy subjetivo y personal. Puedes preguntar a cien personas y las cien te dirán algo diferente. No hay por tanto una definición absoluta para el arte, al igual que no lo hay para otros términos de igual magnitud: *¿alguien es capaz de definir el amor?*

Es importante comenzar explicando **qué es para mí el arte**. No significa que tenga que serlo para ti: pero sí para mí. Y una vez entendida mi concepción del arte, entenderás mejor lo que viene después. No olvides que **todo es subjetivo**, y lo que vas a leer es fruto de una visión a través de un prisma. No son hechos irrefutables.

Contemplo el arte como una **expresión íntima y personal que nace de lo más hondo de una persona.** Aquel que consiga transmitir ese mensaje de una manera creativa, está creando arte. Y crear arte no significa ser un artista; porque —en realidad— artistas somos todos.

Una expresión artística no surge buscando un reconocimiento. No surge buscando un público. No surge buscando un beneficio. Todo eso viene después, si quiere o si debe. Crear arte es —ciertamente— un ejercicio totalmente egoísta. Cuando uno **siente la necesidad de expresar algo que lleva dentro**, no lo hace pensando en otros: lo hace pensando en sí mismo. El arte no surge pensando «qué dirá la crítica», sino «necesito expresar esto». Y para ello, el artista utiliza el canal a través del cual cree que puede hacerlo

de una manera más completa. Cuando esa disciplina se aprovecha para enriquecer el mensaje: **estamos creando arte**. Así sea la pintura, la literatura, la escultura, la música o la imagen. Si el canal se aprovecha para enriquecer el mensaje de aquello que llevamos dentro, estamos hablando de arte. **Sin pensar en magnitudes.**

Por tanto, **no es la disciplina la que define el arte**. No todas las pinturas son arte. No todas las esculturas son arte. No todos los libros son arte. No todas las películas son arte. **Y no todos los videojuegos son arte.** El arte **es una consecuencia** de la combinación muchos procesos internos que suceden en el fuero interno del artista.

Reforzaré mi visión señalando que tardé cinco años en escribir mi primera —y única— novela. Esos cinco años escribiendo a la sombra no fueron pensando en qué pensaría el lector. No fueron pensando en si llegaría o no dinero. Fueron pensando que *tenía que contar mi historia*. Tenía que hacerlo por mí. Cuando salió al mercado fue por propia voluntad que lo puse al precio mínimo posible, para que fuese más sencillo compartirlo con la gente, no para que me llegase dinero de algo que —para mí— no tiene precio. De principio a fin, el proceso lo llevé solo. Y cuando una editorial quiso publicarla a condición de cambiar *"unos detallitos en la trama",* mi negativa fue rotunda. De aceptar, habría dejado de ser algo mío y se hubiese convertido en otra cosa que buscase alcanzar ciertos objetivos comerciales. No el resultado de un impulso personal mío.

Cuando veo un videojuego, **me resulta imposible ver nada de lo que he dicho.** Rectifico: *lo veo en muy pocos*. En el 99,9% de los videojuegos restantes veo **productos**. Productos de mayor o menor calidad, pero productos. En ellos intervienen equipos de varios cientos de personas detrás de presupuestos millonarios. De esquemas comerciales. Hay equipos que ni siquiera tienen que ver con el videojuego en sí: estrategia, *marketing*, marca, publicidad, recursos humanos, recursos externos, monetización, departamentos legales… ¿de verdad? *¿Esto es una expresión personal?* **No lo es**. Es un producto con unos **objetivos** muy bien definidos.

Que hablemos de productos no hace que hablemos de algo oscuro. Hablamos de que detrás de ese juego hay muchas personas que han ejecutado un trabajo siguiendo órdenes, no guiados por una necesidad creativa. Hablamos de muchas personas con planes de entrega muy ajustados. Con proyectos mil veces modificados con el único objetivo de orientar el resultado a un mayor beneficio. Hablamos de fechas imposibles. De noches sin dormir. De familias sin ver. De gente que lo empezó pero fue despedida. De otros que no pudieron con el trabajo y abandonaron por sí mismos, *¿y queremos llamarlo arte?* ¿De verdad? El arte nace desde lo más hondo. Es más «pequeñito», y no obedece a intereses superficiales. Obedece a mandatos más profundos y propios.

PERO INTERESA MUCHO LLAMARLO ARTE, Y NO A TI NI A MÍ: SINO A LOS MAGNATES QUE HAY DETRÁS

El otro día me **horrorizaba** leyendo al señor *Alex St. John* cuando decía que «los desarrolladores deberían dejar de quejarse por trabajar 80 horas semanales, por no ver a sus familias y por cobrar una miseria» ya que «estaban haciendo arte». En ese momento, más que nunca, supe que **debíamos dejar de utilizar el término**. Porque al final los peces gordos recurren a él para **convencernos** a todos de que estamos hablando de arte, y ya se sabe que *por el arte todo vale*. Por el arte justificamos condiciones de trabajo inhumanas, sueldos paupérrimos y no ver a nuestras familias. *¡Porque es arte!*

No. Hacer videojuegos **es un trabajo**. **Es una profesión**. Es **muy digno y admirable**. Pero **tiene que dar de comer** a los desarrolladores. Tiene que ser algo que **les permita vivir bien y sin preocupaciones**. Y tenemos que darles todo nuestro apoyo desde todos los frentes posibles. Seguir elevando su labor a categorías que trascienden *más allá de la realidad* no les ayuda en absoluto.

Llevo ya diez años siendo diseñador. Vivo a diario rodeado de diseñadores. Ninguno tiene la concepción de que *nuestro trabajo sea arte* (y es una rama artística). Nuestro trabajo es nuestra profesión y a través de él creamos productos. **Estamos orgullosos** de ello, pero no queremos que nadie olvide que ejecutamos órdenes de cara a resultados que den un beneficio. Con toda la profesionalidad del mundo, pero **no con la necesidad de expresar algo que llevamos dentro:** sino con la de **pagar nuestras facturas** a fin de mes.

Cuando escribí mi novela no pretendía pagar nada con ella. Y fueron cinco años escribiendo al llegar de la oficina. Buscando única y exclusivamente plasmar lo que llevaba dentro. Si mañana dejasen de pagarme en mi trabajo, no invertiría ni un minuto más en diseñar. Por tanto, *¿hablamos de lo mismo?*

Los videojuegos son un producto que todos admiramos y amamos: pero **no vayamos a ponerlo en un pedestal porque corremos el riesgo de que alguno lo aproveche en su beneficio.** Hagamos un ejercicio de recomendable sensatez, pongamos los pies en el suelo, y **no busquemos glorificar nuestras pasiones.**

Muy pocos videojuegos son arte. Nadie niega su existencia, pero la gran mayoría son productos de proporciones estratosféricas y esto hay que tenerlo presente. Que detrás de ellos comen muchos profesionales **a los que debemos un reconocimiento**: no una glorificación.

PS4 NEO Y XBOX.5

LA GENERACIÓN Y MEDIA

POR GAMER ENFURECIDO

Desde hace un tiempo hasta ahora se vienen escuchando susurros en el viento, **pequeños rumores** por aquí y por allá que hablan de la aparición de nuevas consolas en esta generación. Dichas consolas no supondrían una nueva generación por sí solas, sino que buscarían mejorar lo ya existente. Ha ido pasando el tiempo y estos rumores cada vez han sido más fuertes, y de un susurro han pasado a sonar muy alto, tanto que la industria del videojuego tiembla y lo que eran rumores ya, prácticamente, **se da por hecho.** Si dichos rumores son ciertos, vayamos preparándonos para lo que viene.

Y lo que viene no es ni más ni menos que dos nuevas consolas a las que llamaremos **PS4K Neo** y **Xbox One.5** para cubrir todos los hipotéticos nombres que han surgido tanto en la comunidad como en las habladurías virtuales. Estos rumores han ido surgiendo y acumulándose hasta dar forma a una posible realidad, y es que la última información que tenemos son las especificaciones de una posible PS4K Neo en comparación con una PS4 estándar. Y, si dichas especificaciones son ciertas, no esperéis que se cumpla todo lo que dicen sobre la nueva consola de Sony.



He podido ver las dichas características y tan **solo son ligeramente superiores** a las de una PS4 normal, lo cual me lleva a dudar de la veracidad de los rumores que dicen que PS4K Neo podría mover videojuegos a 4K. Lo que se viene sugiriendo desde la comunidad es el hecho de que podría reproducir películas con resoluciones en 4K, pero **no así videojuegos**. Además de esas especificaciones, también se rumorea que la fecha de lanzamiento de estas consolas podría estar más próxima de lo que pensamos, sin duda sabremos más sobre esto en el E3.

Otra de las filtraciones que se han producido sobre este tema es el hecho de que a partir de la salida de PS4K Neo los videojuegos para dicha máquina serían los mismos que para PS4, solo que estos contarían con una **versión básica** para PS4 y una **versión avanzada** para PS4K Neo. De esta forma se busca una coexistencia de ambas consolas, pero con ciertas ventajas para la más reciente. Ante esto, se dice que el modo avanzado en ningún momento incluirá contenido exclusivo, y que únicamente mejorará la resolución y el *framerate*... eso habrá que verlo. Sinceramente, pienso que la finalidad de todo este «tinglado» no es otra que adoptar el modelo de negocio que existe con los teléfonos móviles, de esta forma, cada cierto tiempo saldría una consola con mejoras técnicas, pero compatible con las consolas de la misma generación y del mismo fabricante. También el hecho de que se le esté dando tanto bombo a algo tan irreal en este momento como es el jugar videojuegos a 4K en consolas, nos hace intuir que lo que Sony pretende es **impulsar la venta de televisores 4K** de su propia marca. De esta forma la empresa buscaría una simbiosis entre sus propios productos y así ganar mercado.

Todo esto es lo que se especula y lo que se sabe por rumores, **nada de ello es aún verdad absoluta,** pero, personalmente, creo que esto no es más que otro intento de las empresas de vendernos lo mismo dos veces, tal y como ya ha ocurrido con los juegos de PS3 llevados a PS4 mediante remasterizaciones, supuestamente, HD. Si lo pensamos fríamente, lo que según los rumores plantea Sony es imposible, ¿Mantener el *framerate* de los juegos con cuatro veces más resolución? Por mi parte me creo más que esto sea únicamente para películas en formato Blu–ray y no para videojuegos.

Ni siquiera en la PS4 actual se ha conseguido lo que prometían al principio de la generación, videojuegos de alta calidad gráfica a una resolución de 1080p y 60 *frames* por segundo, y viendo las leves mejoras, dudo que se llegue a ello. Es más, algunos desarrolladores han llegado a decirme que lo que esta nueva consola buscará no serán los 60 fps sino **mantener de forma estable unos 30 fps**. El precio de estas consolas podría ser el mismo de salida de PS4, es decir, unos **400€**, por lo que se ofrece a los usuarios algo mejor por el mismo precio, pero, ¿realmente a quién beneficia todo esto? Pues sobre todo a Sony y de forma leve a aquellos usuarios con intención de adquirir un PS4.

Estos usuarios se encontrarán en la mejor de las posiciones para adquirir una nueva consola, pero los usuarios que ya posean una PS4, no creo que desembolsen una suma igual o mayor para una mejora de especificaciones tan leve como la que se ha visto, aunque ya sabemos que hay gente para todo. Además hay otro colectivo al que afecta todo esto y del que no se habla, como es el colectivo de desarrolladores. A ellos les afecta especialmente que dos consolas convivan en la misma generación ya que si se confirma que los juegos traerán dos versiones, una básica y otra avanzada, para cada una de las consolas esto no hará sino duplicar el trabajo de los desarrolladores. Tendrían el doble de trabajo en el mismo tiempo... como si no tuvieran suficiente carga de trabajo de por sí.

Desde mi punto de vista, no veo nada nuevo ni me creo nada de este movimiento que, recordemos, no solo atañe a Sony, sino también a Microsoft, que plantea algo similar con su Xbox One.5. Si este es el nuevo modelo que se pretende implantar de ahora en adelante, auguro que la venta de consolas disminuirá, ya que **el gasto total por generación de consolas superaría bastante el gasto de un PC *gaming* totalmente equipado.** No es mi intención convencer a nadie, ya que las consolas son la opción más cómoda para aquellos jugadores que no quieren quebraderos de cabeza. Pero si este modelo prospera y en un futuro lo que nos espera son varias consolas por generación con ligeras mejoras, creo sinceramente que un buen ordenador es la opción no mejor, sino más barata al fin y al cabo.

Huelga decir que quien quiera tiene todo el derecho y la libertad de comprarse la consola que quiera, pero me gustaría que se tuviera en cuenta lo que pasará si este movimiento sale bien para las compañías, y es que se establecerá un precedente que a mí no me gusta nada. Por lo que el apoyo a este movimiento comprando dichas consolas, **llamémoslas de media generación**, puede determinar un nuevo modelo de venta, un modelo que no sé a vosotros, pero a mí me parece un intento de vender lo mismo a base de medias verdades e intenciones ocultas.



La Industria se saltó las PLATAFORMAS

Y LOS JUGADORES LAS MANTIENEN VIVAS

POR MANUEL GUZMÁN

Por supuesto, estaremos acertando un 98% de las veces al afirmar que **cualquiera de nosotros ha jugado alguna vez a juegos de plataformas**. Hubo una época en que los videojuegos basados en saltar obstáculos eran el paradigma, casi lo único que encontrábamos en los salones recreativos (en los salones de casa también). Sí, los juegos de plataformas **dominaron el mercado y nuestro tiempo libre** durante gloriosos años en los que caer sistemáticamente en el mismo punto nos empujaba a seguir jugando contra la máquina, contra ese diseño maquiavélico de pinchos y compuertas que se cerraban antes de tiempo, y contra nosotros mismos. Nos obligaba a correr más rápido entre los *loopings* de *Sonic The Hedgehog*, a saltar antes de una plataforma que desaparecía del mapa a toda velocidad en el *Super Mario*, a esquivar esos obstáculos arrojadizos que nos lanzaban personajes que, si bien eran predecibles y su aspecto no pasaba a veces de una extraña acumulación de píxeles con cierto parecido a un salero, se convertía en la criatura más hostil y despreciable de toda la semana en el olvidado y no tan longevo *Burger Time*.

Para el modelo de máquinas recreativas que tragaban monedas por cada tres de nuestras muertes las plataformas eran un producto perfecto: **el jugador quería seguir pagando para superarse a sí mismo y a los demás jugadores anónimos** en el *ranking* de puntuación, solo reconocibles por tres letras que muchos ponían al azar solo para quitarse de en medio esa pantalla y seguir jugando.

Un pasado glorioso era el que a un servidor le relataban padres y primos mayores mientras se instalaba el último de Sonic en el Windows 98. Tuve la suerte de vivir **el auge anterior a la decadencia del género plataformas, unos tardíos años 90** en los que los entornos 3D eran la mayor novedad y los estudios lo dieron todo por añadir complejidad gráfica y estética en detrimento del nivel de dificultad que ofrecían los nuevos productos. Esta transición dejó títulos memorables en nuestra retina: la que aún hoy en día es considerada como **la mejor obra del género, Super Mario 64** (*Nintendo, 1996*), el primer y emocionante **Sonic Adventure** (*Sega, 1998*), o el colorido **Kirby 64: The Crystal Shards** (*Nintendo, 2000*). El ya rodado **Prince of Persia** (original de *Brøderbund Software, 1989*) dio el salto al entorno 3D con PlayStation 2 en 2003 después de haber coqueteado con las antiguas máquinas de Nintendo y los PC. El siglo XXI parecía pintar una alfombra roja para el género con historias más

cinemáticas poliédricas, una paulatina inclusión del género *aventura gráfica* y el embrión de lo que en unos años florecería como *sandbox*, **una consecuencia casi inevitable del rápido crecimiento de los mundos virtuales** en los que nos movíamos.

Dos de los títulos más emblemáticos de mi estantería serán siempre **Sonic Adventures 2: Battle** (*Sega, 2002*) y **Super Mario Sunshine** (*Nintendo, 2002*), **ambos me dieron extensas horas de alegría y frustración en la Nintendo GameCube**. No podré olvidar la taquicardia que sentí al ver a Mario en la publicidad escalando a saltos entre dos estrechos andamios con una maniobra solo accesible para el príncipe de Persia, y reconozco que una vez obtuve el juego esto fue lo primero que intenté. Los interminables railes sobre los que Sonic y Shadow se deslizaban para salvar y destruir el mundo fueron pistas de carrera sin fin para los amigos más cercanos, pero hay que reconocer que **la experiencia multijugador en los plataformas no era tan emocionante** como el reto de superarte a ti mismo. Poco después y **sin previo aviso nos vimos invadidos** por el fenómeno *Grand Theft Auto*, la eterna batalla entre *Fifa* y *Pro Evolution Soccer*, *Call of Duty* entre otros miles de juegos de disparos y guerras, y una línea de aventuras complejas que, si bien algunas de ellas **guardaban lejanas referencias a la modalidad de juego que reinó antes del cambio de siglo**, fueron olvidando la superación de un entorno laberíntico y planificado para introducir retos textuales que requerían de mayor implicación del jugador en la trama narrativa o de la observación de los movimientos enemigos para su eliminación. **Las compañías viraron de repente hacia otros géneros** que ofrecían diferentes atractivos y sobre todo variedad para los jugadores, y poco a poco las plataformas dejaron de ser el paradigma del videojuego exitoso.

En el 2016 nuestro niño interior corre el riesgo de haberse convertido en un viejales nostálgico de un género que ha sido prácticamente eliminado del panorama en detrimento de una absurda cantidad de *shooters* en primera y tercera persona, enormes universos en los que el jugador puede pasar horas paseando y dialogando con NPC, o cada vez mejores representaciones de deportes de equipo con sus respectivas parodias (aunque exitosas, como el aclamado *Rocket League*). **Eso pasa únicamente a primera vista, claro**. Porque los jugadores que recordamos otras épocas también hemos conservado nuestros gustos intactos, y el placer de *replay* en las antiguas consolas ha movido a un sector importante del público, al que a modo de homenaje podríamos catalogar como «**sector senior**», a repensar los productos que consumimos, a contribuir a la producción de esto que tanto nos gusta. Desarrolladores independientes, jugadores versados en programación y agrupaciones de nostálgicos **han mantenido vivo el género plataformas en la época de Internet**, a pesar de que haya sido relegado a una simple categoría de minijuegos. Pero debería ser notable para la industria, y por supuesto lo es para los consumidores de plataformas, este afán por no olvidar esta forma de jugar. Lo vimos primero en los ordenadores con *N Game* entre un sinfín de títulos paródicos similares, la mayoría basados en Sonic y Mario; posteriormente nos encontramos con **Super Meat Boy** y algunas de las ideas alocadas que se lanzaron durante el auge de Xbox Live Arcade como el sencillo *Doritos Crash Course* **o el aclamadísimo Braid**. Vimos que en la industria hay sitio para los pequeños, y también vimos que **un género no muere mientras se siga jugando**.

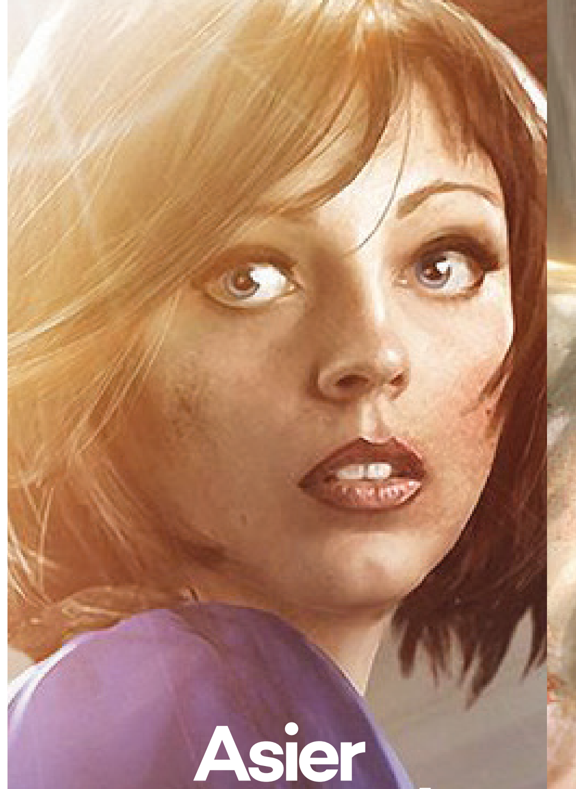
No es una mala idea **recuperar antiguas glorias del género** y remasterizarlas para la calidad que ofrecen las máquinas actuales, como se ha hecho con el título de acción y *scroll* ***Shadow of the Beast*** **para PlayStation 4**, original de Psygnosis (*1989*) y recuperado por Heavy Spectrum Entertainment Labs para este 2016 que **ha servido como inspiración para este artículo** al presentar entornos tridimensionales con acabados espectaculares para una dinámica de acción clásica de avance en horizontal. Me gustaría seguir viendo novedades en el género como algunas que se han presentado en la web de Games Tribune rezumando amor por las plataformas. **Un género que la industria dio por muerto pero que los jugadores hemos mantenido vivo** con nuestro recuerdo y nuestros *replays*. Es bonito pensar en un icónico regreso de Sonic a sus orígenes para volver a fomentar la competición contra el invencible Mario, el único que entrega tras entrega sigue innovando en **una fórmula que sobrevive pese a estar agotada en su propio planteamiento**, y que no obstante late cada día en el corazón de muchos de nuestros lectores.



el
Socio Opina

Los socios tenéis mucha voz en GTM, y éstas serán las primeras de muchas página que os dediquemos. ¡Queremos conocer vuestra opinión sobre todo! La pregunta de este mes ha sido:

¿QUÉ NOS DEPARA EL E3?



Asier Innsmouth

Socio Digital

Nunca he sido demasiado bueno haciendo pronósticos, para qué engañarnos, y por suerte el E3 pasado fallé estrepitosamente. Esperaba otro E3 más, **absolutamente vacío y con las mismas no-sorpresas** de siempre. Efectivamente, me equivoqué y tuvimos buenísimas noticias como *The Last Guardian*, *Final Fantasy VII Remake*, *Shenmue 3* o la brutal conferencia de Bethesda (de mis favoritas en años, aunque en este caso era totalmente imparcial...).

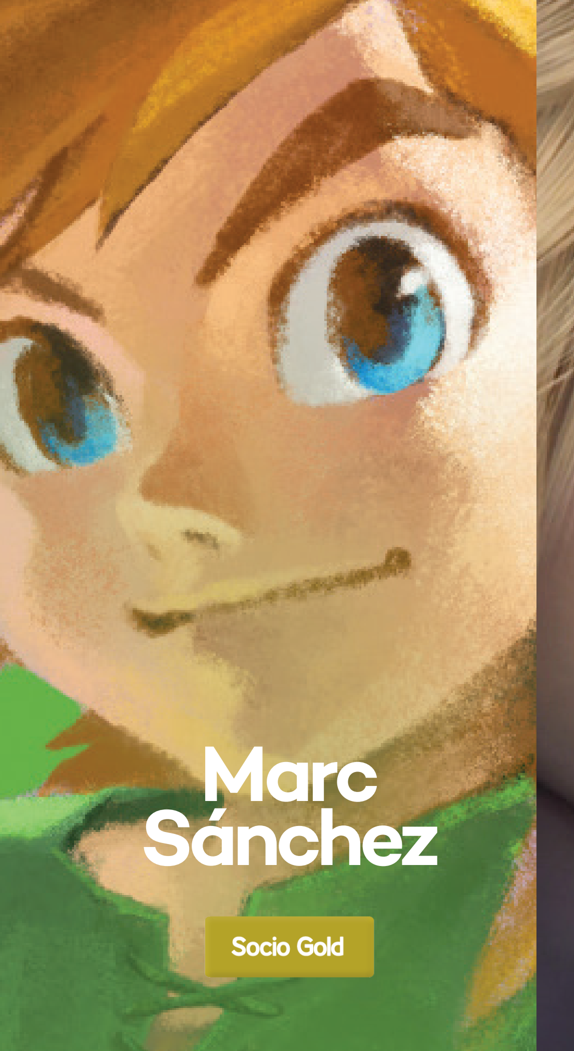
Hubo tiempo para la **introducción a la época VR**, pero fue algo anecdótico comparado con lo que parece que se nos viene. La generación VR ha llegado, eso está claro, lo que nos falta por ver es **cómo de fuerte va a ser la apuesta por ella**. Poca gente puede permitirse los artilugios mágicos que hacen falta para disfrutar de ella, aunque tiene pinta de que hasta los más escépticos acabarán cayendo en sus garras tarde o temprano. Lo dicho: tengo la misma percepción del futuro que Sandro Rey, pero yo apostaría por ***un E3-VR edition*** en toda regla. ¿Me gusta esto? No especialmente y por eso **ojalá me vuelva a equivocar** y vuelva a vibrar como lo hice en el anterior E3. No me atrevería a pronosticar ningún título, pero si se me permite soñar: *Beyond Good & Evil 2*, una nueva entrega de *Bioshock* y el resurgir de *Silent Hills*. ***¿Alguien da más?***

Alejandro S



Bajo mi punto de vista, que el E3 s**e va a centrar en el salto a la realidad virtual, las nuevas versiones de XONE y PS4 con soporte para 4K** y la consumación de esos 1080p a 60fps que debieron tener las plataformas de Sony y Microsoft de salida y no pudieron dar. Nintendo ha dicho que de NX en el E3 nada, pero no debemos descartar un *fui, vi y vencí* como solían hacer antes.

En cuanto a juegos, pues creo que veremos lo de siempre: **el agotamiento de franquicias como *Battlefield* y *Call of Duty*,** un buen saco de remasterizaciones para gusto de todos, más juegos de deportes, nuevos simuladores de conducción, alguna muestra más de *Shemue, Gears of War IV, Final Fantasy XV/VII, The Last Guardian* y lo nuevo de From Software, y como siempre, sorpresas en forma de fecha de lanzamiento; como deseo, espero la presencia de NX, **algún teaser de Kojima**, la nueva IP de Ken Levine y ver en movimiento el remake de *Resident Evil 2*; ***God of War IV*** y *Mass Effect: Andromeda* y el renacimiento de Crash Bandicoot **se dan por hechos**, pero lo que más necesita la industria son decenas de nuevas IPs que ilusionen como otras lo hicieron antaño. Se abre la veda y las especulaciones **dan cabida a miles de rumores**. Como cada E3, esperar lo mejor y prepararse para lo peor. Pero con sólo una exigencia: que **no nos tomen por tontos.**



Marc Sánchez

Socio Gold

Es el tercer E3 de la generación (que normalmente es cuando todo empieza a ir ya engrasado) y se plantea totalmente atípico... **EA no va**, Nintendo decide que solo mostrara ***Zelda*** (que es "**el**" juego pero a la vez es solo "un" juego), Sony nos va a pretender **vender unas gafas** como en 2011 nos engaño con Vita y Microsoft está en pleno cambio a un nuevo modelo de negocios

Y al final, como en el famoso E3 de 2014, parece que lo que más va a importar no es lo que se presente **si no el cómo se presente**

Mcarceb

Socio Papel

En mi caso **no tengo demasiadas esperanzas**. Me parece que este año hay tanta "mandanga" a punto de salir, que **no va a haber grandes bombazos** en las conferencias.

Entre mis pronósticos espero ver un poco más de *Final Fantasy VII Remake* (¿*gameplay* quizá? ¿fecha de lanzamiento?); algo concreto sobre el lanzamiento de ***The Last Guardian*** y quizá alguna exclusividad de Sony (¿alguien dijo *God of War*?).

Me despiertan mucha pereza los rumoreados nuevos modelos de PS4 y XBO, así como las RV, pero me huele que vamos a tener que soportar un buen rato de cada cosa.

Enric Llop

Socio Gold

A mí lo que más ilusión me hace es saber más sobre **Nintendo NX**, aunque me temo que se lo van a guardar para una "keynote" exclusiva más adelante. Eso lo digo con la esperanza de ver otro futuro ***Xenoblade Chronicles***, cuando estoy en plena viciada al de Wii U, único motivo por el que compré esta consola.

Este E3 vendrá con **apuestas al mundo de los *indie*** (donde hay mucho nivel), un poco de humo intentando vendernos las bondades del VR y fijo que las series de siempre, re-ediciones en HD y ojalá Microsoft **se espabile** con algo interesante, ya que Sony se la está comiendo con patatas.

GTM

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

DIRECTOR

JORGE SERRANO

SUBDIRECTOR

JUAN TEJERINA

JEFE DE REDACCIÓN

JUAN PEDRO PRAT

RESPONSABLE DE CONTENIDO

CARLOS SANTILLANA

REDACTORES

MARC ARAGÓN
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
ALEJANDRO CASTILLO
ADRIÁN DÍAZ
MATEO GÓMEZ
MANUEL GÓMEZ
OMAR MORENO
IVÁN RAMÍREZ
BORJA RUETE
GAMER ENFURECIDO

COLABORADORES

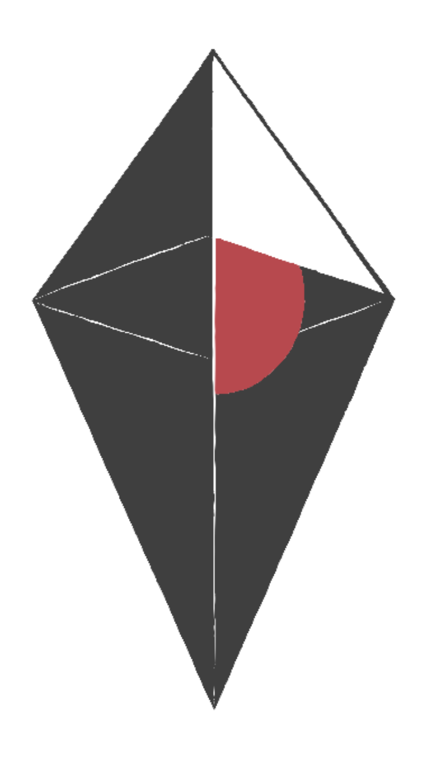
LAURA LUNA
ROBERTO PINEDA
DANIEL ROJO

DISEÑO

JUAN PEDRO PRAT
JUAN TEJERINA
JAVIER BELLO

AGRADECIMIENTO ESPECIAL

VIRGINIA BUEDO RODERO



¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
ENRIC LLOP ALONSO
JESÚS GANDOY DASILVA
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ
ÁNGEL DE MIGUEL MEANA
ROQUE GUILLÉN NAVARRO
JUAN RAMÓN ESPINOSA
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
JORGE REGUERA LAÍZ
CARLOS MARTÍN GARCÍA
ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO DE MENDOZA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
MARÍA MORENO TORROBA
DAVID RIOJA REDONDO
JON CALOGNE SIMON
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT
FREDERIC BISQUERT CARRERAS
ALEJANDRO CEBRIÁN FERNÁNDEZ
PABLO FUERTES SAINZ PARDO
XAVIER SOLÉ PLANAS
PEDRO HERRERO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRILLE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
IÑAKI BIENDICHO CORTIJO
FRANCISCO FERNÁNDEZ GLZ
YERAI DEL PINO LÓPEZ
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
JORGE H. PEYRET
MANUEL VALLEJO SABADELL
RAIMÓN MARTÍNEZ PRATS
RUBÉN COSTA GARCÍA

